
Edición Coleccionista
164 PÁGINAS
NEW SÚPER JUEGOS
GRUPO ZETA
23 REVIEWS ESENCIALES
The Last Guardian
Dishonored 2
Pokémon Sol y Luna
Dragon Ball Xenoverse 2
COD: Infinite Warfare
Battlefield 1
Super Mario Maker
Watch Dogs 2...
6,95€
(CANARIAS 7,10 €)
NEW SÚPER JUEGOS Retro
ALEX KIDD VIDA, OBRA Y MILAGROS
NES CLASSIC MINI
Siente el legado de Nintendo en la palma de tu mano
DONKEY KONG
El gorila de los barriles de oro cumple 35 años
R-TYPE
ODYSSEY
MALDITA CASTILLA EX • DOUBLE DRAGON • EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL
¡DOBLE PORTADA!
FUTURO PERFECTO
Resident Evil 7
FINAL FANTASY® XV
EL RETORNO DEL REY
PlayStation.VR ¡PURO ESPECTÁCULO PARA TUS SENTIDOS!



GRUPO ZETA

EDITORIAL

Sí, estamos aquí, no nos hemos ido. Sabemos que la pausa ha resultado larga, pero volvemos con más fuerza y pasión que nunca, y la firme intención de seguir compartiendo nuevas experiencias con vosotros. En 2015 inauguramos una nueva etapa de Súper Juegos, constituida por, prácticamente, la totalidad de los integrantes que hemos pululado por sus inquietas páginas y por destacadas incorporaciones. La acogida en quiosco fue magnífica por vuestra parte, el apoyo de las compañías ha sido digno de elogio, y fruto de esos buenos resultados estamos aquí de nuevo, con un staff de lujo, integrado por personas que aman y respetan el videojuego y que no entienden de campeonatos por ver quién otorga la puntuación más baja o quién se acaba el juego en el menor tiempo posible.

En New Súper Juegos nos mueve la pasión y el entusiasmo por los videojuegos, por encima de actitudes negativas y absurdas o ataques a la línea de flotación del sector. Jamás hay que olvidar que los juegos han sido, son y serán siempre los únicos y auténticos protagonistas de esta historia.

Hemos surcado boquiabiertos los dominios de *Final Fantasy XV*, caminado por las oscuras e inquietantes callejuelas de Karnaca en *Dishonored 2*, ayudado a Marcus en su periplo hacktivista de *Watch Dogs 2*, y nos hemos emocionado con Trico en *The Last Guardian*. Todas esas sensaciones acontecen tan solo en las veinte primeras páginas de un apartado de actualidad que alcanza su punto álgido en el paraíso sensorial de PlayStation VR. Pero, ¿qué tal si le dais la vuelta a la revista? Una gran estructura pixelada custodiada por *Donkey Kong* os da la bienvenida y os abre las puertas hacia un universo casi infinito de material retro de primera categoría.

Marcos García

SUMARIO

REVIEWS

REPORTAJE

REMASTERED

FUTURO PERFECTO

LA OTRA PORTADA

Síguenos en:

Facebook
New Súper Juegos







Twitter
@newsuperjuegos

Sergio Martín "Replicante"

Final Fantasy XV

UNA FANTASÍA MARAVILLOSA Y QUE JAMÁS OLVIDARÉIS



Compañía: **Koch Media**

Desarrollador: **Square Enix**

Género: **JRPG**

Plataformas: **PS4, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Japonés, Inglés, Alemán, y Francés**

Parece mentira. Tanto tiempo esperando, tantas idas y venidas a lo largo de su maratoniano ciclo de desarrollo, habladurías y rumores de todo tipo… pero por fin está aquí. ¡*Final Fantasy XV* es una realidad! Y lo mejor de todo es que ha cumplido con todas y cada una de las enormes expectativas que se habían volcado sobre él. Hajime Tabata y su equipo han conseguido plasmar un JRPG que, por todo lo que nos ofrece y las cuantiosas virtudes que encierra y que vamos a tratar de detallaros de ahora en adelante, se convierte en el rey indiscutible del género. Y con mucho margen. Más que un juego, más que una aventura magnífica e inolvidable, esta mega-producción de Square Enix es una oda a la sensibilidad, a las emociones, a la conexión entre jugador y protagonistas… al trabajo bien hecho, en definitiva. Un viaje que aquellos que lo hemos vivido jamás podremos olvidar y que, sin duda, vuelve a poner a esta aclamada saga en el lugar que se merece y que nunca debió perder: en el trono de este tipo de aventuras que tanto apasionan a millones de jugadores en todo el mundo.

Noctis Lucis Caelum, (o "Noc" para los amigos) es el personaje principal de esta aventura. Un personaje que, de la noche a la mañana, pasa de ser un príncipe despreocupado y poco maduro a tener que asumir la responsabilidad de aceptar el trono del reino de Lucis… de una manera bastante trágica. Un viaje que le llevará un mínimo de 30 horas materializar, el doble (o incluso más) si queremos ver y disfrutar de todo lo que nos ofrece esta gran odisea JRPG. Pero no está solo. Durante su periplo goza de la ayuda inestimable de sus amigos Prompto, Gladiolus e Ignis, personajes que añaden color, vida y más profundidad a su absorbente desarrollo. Un sistema de juego que, lejos de caer en la monotonía de situaciones, sabe hacerse interesante, complejo (en la mejor de las acepciones) y hasta sorprendente, ofreciendo un compendio de experiencias, mecánicas y demás elementos de juego que sería imposible de detallar en este análisis. Uno de los ingredientes principales que posee esta aventura es su excelente sistema de batalla, el cual ésta vez se desarrolla en tiempo real y nos ofrece multitud de opciones. Lo que más nos gusta es la posibilidad de poder cambiar de arma o poder mágico en el acto haciendo uso de la cruceta digital, aspecto que dinamiza más todavía las peleas y, además, añade una capa de profundidad adicional que le sienta fenomenal al juego

> ///El viaje de Noctis y sus tres amigos se convierte en una odisea cautivadora que nadie debería perderse///





EL ESPECTACULAR SISTEMA DE BATALLAS EN TIEMPO REAL que Square Enix ha ideado para su nueva obra nos ha entusiasmado. Es posible ir cambiando en mitad del combate entre diferentes armas y ataques mágicos de una forma sencilla y dinámica usando la cruceta digital, lo que nos permite ir modificando nuestra estrategia en relación a los rivales que debemos abatir y sus características. Puede que algunos echen en falta el tradicional sistema por turnos ATB (Active Time Battle) clásico de la saga, pero podemos aseguraros que el que propone esta joya os hará olvidaros de él a las pocas horas. ¡No vais a parar de combatir en cuanto tengáis la más mínima ocasión!



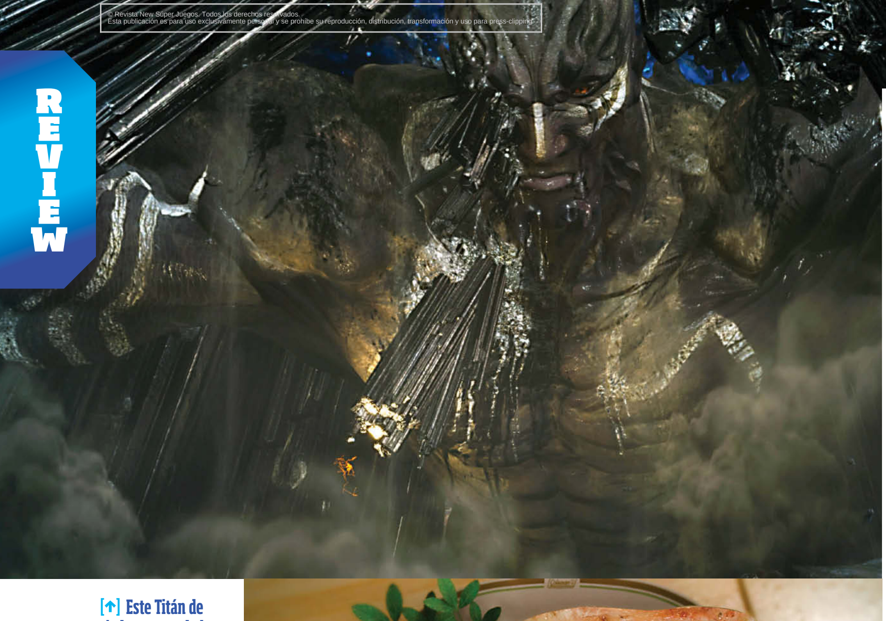
FINAL FANTASY XV: LA PELÍCULA
Seguro que más de uno se queda con la boca abierta cuando se siente en su sofá y disfrute de este auténtico peliculón. Además de servir como prólogo para la fabulosa historia que se nos narra a lo largo de Final Fantasy XV, su calidad audiovisual es del todo asombrosa. De lo mejor que hemos visto últimamente. ¡No os quedéis sin verla!

en su conjunto. Pero hay más, como por ejemplo la posibilidad de poder efectuar acciones conjuntas con nuestros aliados, pudiendo decidir en cada momento cuál de ellas efectuar en función de las características de nuestros oponentes. Un aspecto que otorga un componente estratégico a cada enfrentamiento muy destacable. Entendemos que pueda haber ciertos usuarios, quizá los más veteranos y nostálgicos, que echen de menos los combates por turnos tan tradicionales dentro de esta saga desde sus inicios. Pero os aseguramos que el cambio nos ha parecido un acierto y se adapta perfectamente a la nueva experiencia de juego que nos ofrece esta decimoquinta edición del grandioso JRPG de Square Enix.

Un nuevo y sugerente rumbo

Sí, porque lo cierto es que las renovadas batallas que han sido incorporadas a *Final Fantasy XV* son sólo la punta del iceberg de todo lo que nos sirve en bandeja esta gran aventura. La exploración no podía faltar y, en este caso, tenemos a nuestros pies kilómetros cuadrados de escarpadas montañas, frondosos bosques, peligrosas ciénagas, cuevas ocultas, interesantes poblaciones,

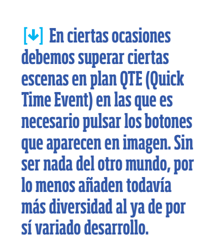

[→] Aunque no son demasiado abundantes, de vez en cuando podemos disfrutar de secuencias de vídeo que nos van narrando lo que sucede con Noctis y sus compañeros.



[↑] Este Titán de piedra es uno de los muchos adversarios a los que debemos enfrentarnos. ¡Hay que armarse de mucho valor!

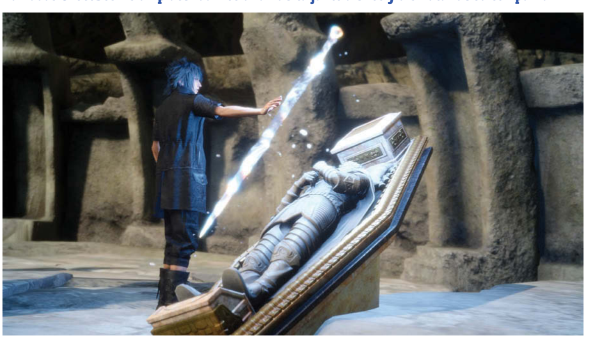


[→] La gran afición de Ignis es la cocina. A medida que progresamos va aprendiendo nuevas recetas, algunas tan sabrosas como ésta.



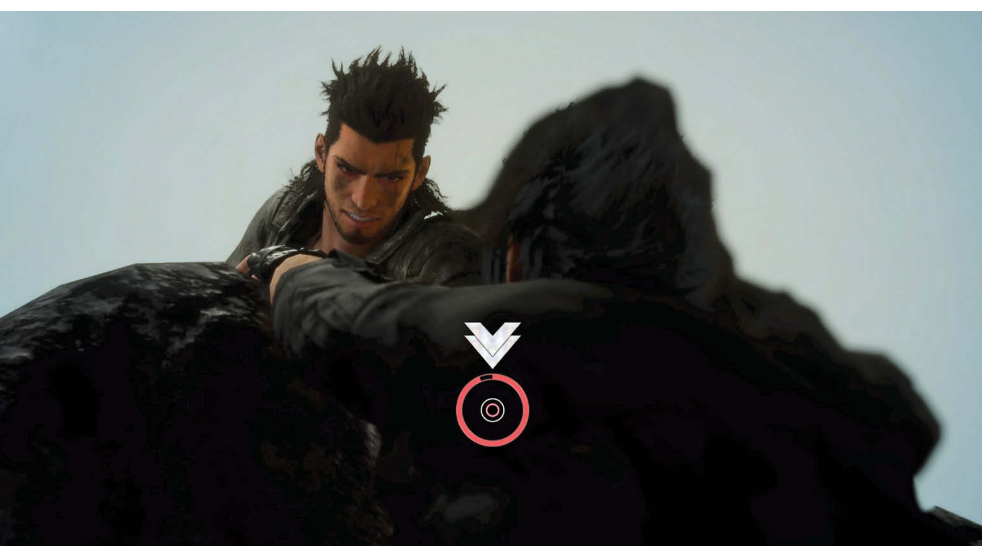


[↑] Como era de esperar podemos entrar en contacto con esas adorables criaturas amarillas llamadas Chocobos. Es un placer darnos una vuelta junto a ellos y disfrutar de su compañía.



[↑] Una de nuestras principales tareas a desempeñar consiste en ir accediendo a los diferentes mausoleos como el que tenéis en imagen. Allí se esconden algunas armas tremendamente poderosas.

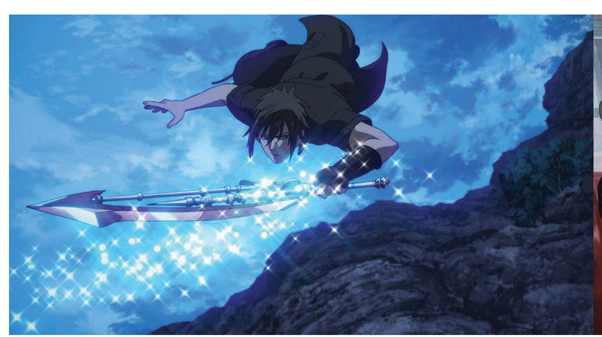
[↓] En ciertas ocasiones debemos superar ciertas escenas en plan QTE (Quick Time Event) en las que es necesario pulsar los botones que aparecen en imagen. Sin ser nada del otro mundo, por lo menos añaden todavía más diversidad al ya de por sí variado desarrollo.

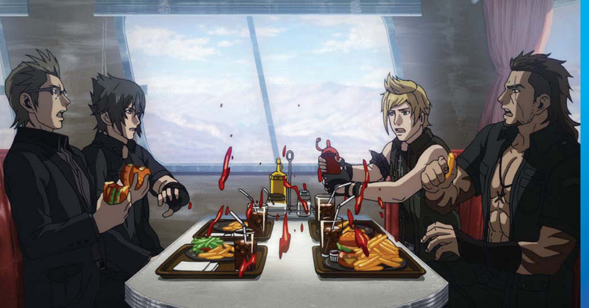


chocoberizas y otros muchos lugares de interés que merece la pena visitar. Y para movernos de un lugar a otro tenemos el Regalia, es decir, el coche con el que Noctis y sus amigos viajan allá donde les llame la aventura, pudiendo actuar como pilotos, pasajeros o, una opción que nos ha encantado, saltarnos directamente el viaje si la zona a la que queremos llegar ya la hemos visitado de antemano. Por otro lado, los diálogos con decenas de personajes secundarios también están muy presentes, charlas que podemos escuchar en varios idiomas (incluyendo el original en japonés, el más recomendable sin duda) con subtítulos en nuestro idioma. ¿Y por qué es recomendable mantener dichas conversaciones? Pues porque en muchas ocasiones nos permiten disfrutar de multitud de tareas secundarias que, si bien en muchos casos resultan algo insulsas, a veces nos sorprenden gratamente.

Un universo de detalles

Pero lo mejor de *Final Fantasy XV* es todo lo demás. ¿Y a qué nos referimos? Pues a su continua voluntad de ofrecernos alicientes diferentes que nos animan a explorar y exprimir la aventura como si fuera una fruta tropical de delicioso sabor. Practicar la pesca, participar en fabulosas y trepidantes carreras de Chocobos (¿qué sería de nuestra vida sin estas entrañables aves amarillas?), disfrutar de minijuegos muy divertidos como *Justice Monsters Five*, asistir a peleas de monstruos en un coliseo muy particular, mejorar las aptitudes de nuestros personajes utilizando un completo árbol de habilidades, acampar bajo las estrellas mientras contemplamos

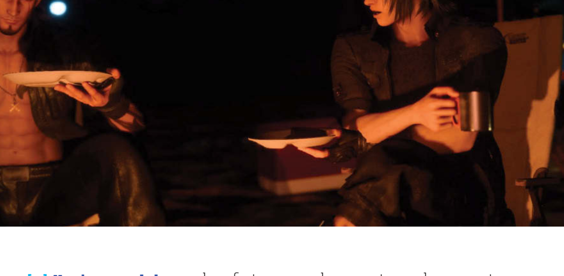


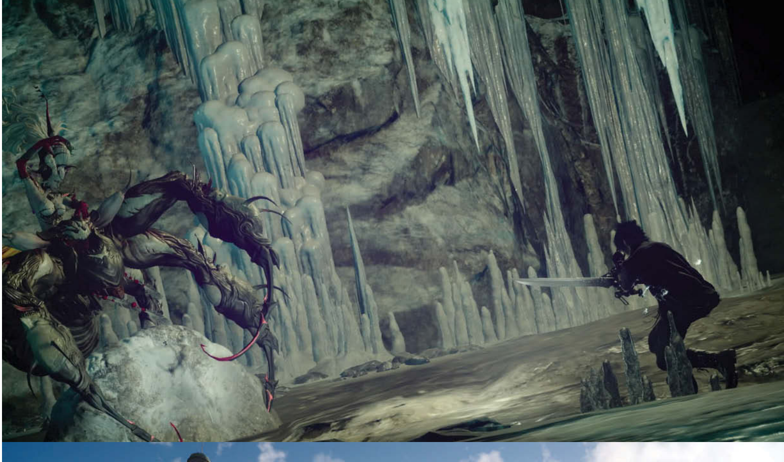


BROTHERHOOD: FINAL FANTASY XV es una mini serie de animación que, sin llegar a alcanzar la inmensa calidad plasmada en la citada Final Fantasy XV: La Película, sí que merece la pena contemplar. Consta únicamente de cinco episodios en los que se nos explica cómo Noctis se hace amigo de Prompto, Ignis y Gladiolussus compañeros de fatigas.











[↑] Noctis es uno de los personajes que más nos han gustado y que más personalidad poseen de los aparecidos en esta aclamada franquicia. Y eso es mucho decir, ¿no creéis?

las fotos que ha capturado nuestro compañero Prompto... Pequeños placeres que pocos títulos son capaces de ofrecernos y que hacen de *Final Fantasy XV* un título especial de esos que, como el buen vino, no todo el mundo es capaz de apreciar en todo su esplendor pero que cualquiera puede disfrutar a conciencia.

Pero a pesar de todo esto, no es un título perfecto. ¿Qué es lo que falla? Pues pequeños elementos, como por ejemplo las secciones de sigilo, que si bien aportan más diversidad al título (y debemos agradecer dicho esfuerzo), a veces resultan algo torpes en su ejecución. Por otra parte la historia, a pesar de su innegable profundidad, en ciertas ocasiones se pierde en temas menores, aunque también es verdad que en la parte final acapara todo el protagonismo. Y precisamente dicha sección de la aventura, el tramo final, puede que resulte demasiado lineal para algunos usuarios y supone un contrapunto a los dos primeros tercios del juego, que resultan mucho más abiertos. Pero vamos, que unos y otros inconvenientes apenas menoscaban el divertimento que nos concede esta excelente obra de

///Se ha hecho mucho de rogar, sí, pero la espera por Final Fantasy XV ha merecido la pena///







LOS VIAJES A BORDO DEL DEPORTIVO REGALIA son bastante habituales, pudiendo optar por pilotar nosotros mismos dicho vehículo o dejar que se encargue Ignis. La conducción es muy guiada pero, aun así, se disfruta mucho.

92 GRÁFICOS El mundo de Final Fantasy XV ha sido recreado con todo lujo de detalles y nos regala zonas verdaderamente bonitas y apacibles. Y a esto se añaden personajes bien animados y que gozan de una expresividad imponente.



96 AUDIO La banda sonora es maravillosa y se convierte en uno de los principales reclamos del juego. Los efectos suenan con la contundencia necesaria, mientras que la interpretación de los diálogos es magnífica... sobre todo en japonés.

[↑] Justice Monsters Five es uno de los muchos minijuegos en los que podemos invertir nuestro tiempo durante la aventura. Y en este caso, lo cierto es que engancha bastante una vez te haces con su curiosa mecánica de juego.

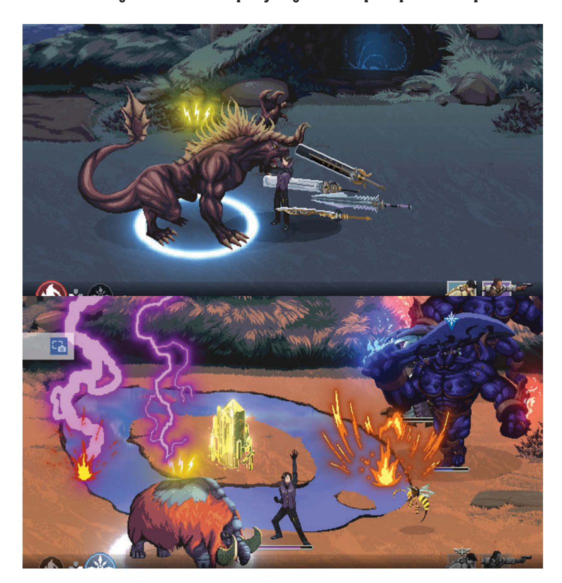
Square Enix, la mejor dentro de su género tanto para PS4 como para Xbox One.

Donde sí que no es posible poner un solo pero es a su apartado audiovisual. Contemplar *Final Fantasy XV* en movimiento es una auténtica delicia. Los bellos decorados que podemos recorrer libremente solamente son superados por la apariencia y las sobresalientes animaciones que ostentan los personajes principales. Lo dicho, Square Enix ha efectuado un trabajo excelente en este sentido.

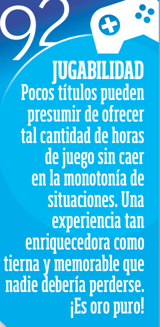
Y si el acabado técnico es sobresaliente, la vertiente sonora es de las mejores que hemos tenido el placer de disfrutar en la presente generación de consolas. Los diálogos son sensacionales, pero la banda sonora es la que roba todo el protagonismo de este apartado, gracias a las composiciones elaboradas por Yoko Shimomura, que nos envuelven en un aura de brillantez permanente que se acentúa durante los momentos álgidos. Un broche de oro para una aventura extraordinaria.

A KING'S TALE: FINAL FANTASY XV

Este juego digital que ha servido como incentivo de reserva de Final Fantasy XV nos ha parecido muy curioso. En lugar de estar ante un JRPG, se trata de un beat'em-up realmente particular que rememora los mejores tiempos de las producciones del género para los sistemas de 16 bits como Knights Of The Round, The King of Dragons y tantos otros. Encarnando el papel de Regis, el padre de Noctis, debemos superar una variada pero escasa cantidad de escenarios diseñados en 2D repletos de monstruos, pudiendo hacer uso de un gran abanico de ataques y magias. Es una pena que dure tan poco...



91 DURACIÓN En función de cómo juguemos, de nuestro nivel de habilidad y del porcentaje de la aventura que deseemos descubrir, Final Fantasy XV ofrece, como mínimo, unas 30 horas de juego. Más que suficiente para la mayoría de nosotros.



92 JUGABILIDAD Pocos títulos pueden presumir de ofrecer tal cantidad de horas de juego sin caer en la monotonía de situaciones. Una experiencia tan enriquecedora como tierna y memorable que nadie debería perderse. ¡Es oro puro!

- ✔ El desarrollo resulta tan variado como absorbente y divertido.
- ✔ La banda sonora es excepcional.
- ✔ Algunos capítulos os dejarán marcados para siempre.

- ✘ Algunas misiones secundarias son muy "tontorronas".
- ✘ Puede que algunos echen de menos los combates por turnos.

///Final Fantasy XV se convierte por derecho propio en el referente de los JRPG y, también, en uno de los mejores juegos del año. Un título único y cautivador///



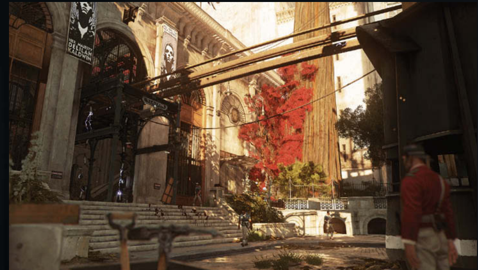
92 TOTAL


The Last Guardian™
UNA AMISTAD LEGENDARIA
Un joven extraordinario y
su descomunal amigo alado
se enfrentaran a
peligros desconocidos
en unas tierras místicas
y extrañas
y dependerán el uno del otro
para sobrevivir en
esta desgarradora historia
de amistad y confianza
PS4
The Last Guardian

PODERES OSCUROS
La visión oscura será uno de los primeros poderes que adquirirás, y es importante que lo uses a menudo, ya que te proporcionará datos imprescindibles sobre el entorno: desde la dirección a la que están mirando los enemigos a los objetos con los que interactuar para los puzles. Gracias a ella podrás elaborar estrategias mucho más sofisticadas, ya que te permitirá contemplar varios niveles y alturas simultáneamente, y sobre todo qué palancas y botones activan qué.







[←] Sin duda los efectos de iluminación están entre los grandes logros del juego. No solo estéticamente son un hallazgo, sino que proporcionan desafíos y dificultades: recuerda que a plena luz eres más vulnerable.

Dishonored 2

LIBERTAD TOTAL PARA LOS NINJAS STEAMPUNK



Compañía: **Bethesda Softworks**

Desarrollador: **Arkane Studios**

Formato: **PS4 Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

John Tones

¿Ves a ese enemigo a lo lejos, que parece distraído, quizás demasiado para su propio bien? Es una buena oportunidad para, siguiendo los dictados de lo que parece que quiere el juego, no aniquilarlo traicioneramente, sino esperar ahí, donde estás, detrás de una caja, esperar a que se acerque como un corderito, rodearlo y dejarlo inconsciente. Fácil. Allá viene, es imposible que te vea porque... parece inquieto... ¡te ha visto! En un par de minutos no solo tu aparente enemigo facilón te ha localizado, sino que el escenario por el que te paseabas con impunidad está lleno de otros adversarios, y tú ya andas haciendo equilibrios en un cable de tendido eléctrico como un funambulista, rezando para que nadie mire hacia arriba.

Prepárate para vivir esta situación, una, tres y mil veces en *Dishonored 2*, una secuela dispuesta a apretar las tuercas al jugador y concederle pocos regalos. En la mayoría de los juegos en los que el sigilo tiene parte activa en la mecánica (del último *Hitman* a los *Assassin's*, por ejemplo), los enemigos te localizan si entras en un limitado radio de visión que, además, tu mapa te indicará con claridad. En algún caso incluso puedes cruzarte en su camino sin problemas, si no estás demasiado cerca. Eso no pasa en *Dishonored 2*, donde no solo todos los enemigos están dotados de una vista de lince, con lo que es una locura cruzarte en su campo de visión por lejos que estés (ya que irán a chequear la zona sospechosa), sino que ningún escondite es del todo seguro. Agacharte detrás de un mostrador no siempre equivale a invisibilidad total. En *Dishonored 2* te vas a ver repitiendo niveles una y otra vez.

Y sin embargo, lo harás. Los repetirás una y otra vez como pasa siempre con los juegos difíciles pero justos, los que plantean un desafío que el jugador tiene la sensación de estar desentrañando sin ayuda (aunque ya sabemos que las cosas no funcionan así; pero para eso sirve el diseño de niveles, para maquillarlo... y el diseño de niveles de *Dishonored 2* es excepcional). *Dishonored 2* ha conseguido refinar todo lo que fallaba en su precedente (las mecánicas de combate cuerpo a cuerpo), ha respetado lo que ya funcionaba (las mecánicas de sigilo) y ha ampliado lo que lo distinguía (la ambientación e historia) y el resultado es un juego prácticamente superior a su precedente en todos los aspectos... y eso que aquel ya era un título extraordinario.

Viva el rey, viva el orden y la ley

Dishonored 2 empieza con una alta traición a la institución monárquica. La heredera al trono y el protector real (su padre) son arrebatados de sus regentes derechos, y el jugador tiene la oportunidad, desde ese momento, de continuar la aventura con uno u otro personaje.



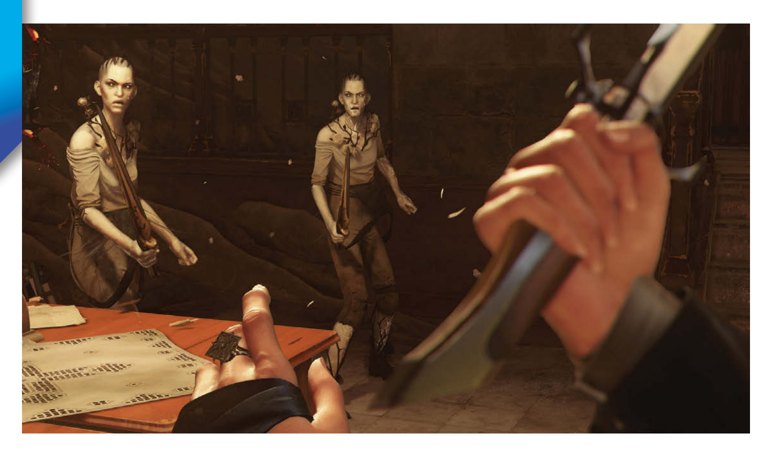
[←] El nivel 4 y su mansión de paredes móviles es una especie de puzle en primera persona que te recordará a hitos como Portal 2, Half-Life 2 y otros juegos de Valve, donde no hacen falta tutoriales: el propio diseño te explica cómo funciona todo.

[→] Aprovecha tus poderes (sobre todo el teletransporte) para acceder fácilmente a sitios que se atragantarían solo a base de parkour.

///En Dishonored 2 se juega como decide el jugador: agresivo o sigiloso///

[↑] El diseño steampunk del juego es uno de sus grandes hallazgos. Ya estaba presente y llamó la atención en el primer Dishonored, pero aquí alcanza la cima estética, en niveles como el cuarto, donde abarca desde los decorados a cada uno de los enemigos.

Poner el complot al descubierto, desfacer unos cuantos entuertos y descubrir a un asesino en serie serán pan comido gracias a las extraordinarias habilidades para el sigilo de nuestros héroes, que además se verán asistidos por una serie de poderes sobrenaturales, que el jugador, también nada más empezar, puede aceptar o no; sin ellos la aventura será más pura y realista, y también más satisfactoria desde un punto de vista altamente masoquista. Entre esos poderes el más notable y útil es el de llevar a cabo pequeñas maniobras de teletransportación, útiles para facilitar el sigilo y sobre todo, también, útiles para huir rápidamente cuando alguien nos descubre andando en cuclillas. Todas las aproximaciones posibles al desarrollo son cosa del jugador: ser un ángel exterminador, abusar lo justito de los poderes, o matar poco o incluso nada (una misión prácticamente imposible: a la dificultad de semejante empresa se añade uno de los bugs, por así llamarlo, más inesperados del juego; que no se puede rejugar un nivel tras acabarlo, con lo que los pacifistas extremos no pueden matar ni por accidente). Todo es







[↓] **Acecha por la espalda y, siempre que puedas, no ataques de forma letal. La misma gente que te da poderes casi apocalípticos sin hacerte preguntas es también muy quisquillosa cuando te sobrepasas con su uso. No hay quien los entienda.**







CUERPO A CUERPO, GOLPE A GOLPE.
Aunque está mucho más conseguido que en el primer Dishonored, te aconsejamos que te enzarces en peleas cuerpo a cuerpo solo cuando sea necesario. Aparte de que rara vez será un uno contra uno justo, tardarás en tener unas mejoras mínimas como para plantar cara sin apenas daños a la mayoría de los enemigos. Pero eh: tú decides. En cualquier caso, te aconsejamos que estés muy atento a las plagas que asolan la ciudad (y que tanta importancia tenían en el argumento del primer Dishonored): son una ayuda vital...

EQUÍPATE A FONDO.
Ningún poder te va a dar la omnipotencia, desde luego, pero conviene que te equipes lo mejor posible, tanto en la naturaleza de los poderes como con la mejora de tus habilidades de combate y ocultación. Por ejemplo, la hipnosis, que puedes mejorar progresivamente para que afecte a más enemigos y dure más tiempo, te proporcionará vitales segundos de distracción. La mayoría de los poderes están relacionados con la capacidad para moverte sin ser detectado.

decisión del jugador, y todo se refleja en los increíblemente bien diseñados niveles del juego, versátiles, amplios y que permiten, precisamente, las dos aproximaciones. O incluso cambiar de opinión a mitad de la partida. *Dishonored 2* es uno de esos extraños juegos de niveles gigantescos y llenos de secretos, pero que no dan la impresión de haber sido rellenados de contenido (de misiones secundarias a objetos necesarios para mejorar las habilidades y poderes, al estilo de RPG suave tan de los últimos tiempos) de forma perezosa. En efecto, *Dishonored 2* es un auténtico rara avis: no hay misiones secundarias de relleno, y buscar objetos escondidos no es un suplicio sino un placer gracias a, no nos cansamos de repetirlo, el extraordinario diseño de los niveles.

Para entender hasta qué punto es soberbio ese diseño solo hay que prestar atención a un par muy específicos: sin entrar en demasiados detalles para no arruinar la historia a nadie, destaca el cuarto, una mansión mecánica que se puede atravesar y superar igual que cualquier otro nivel, pero que posee dos capas adicionales. Por una parte, sus muros y estancias pueden manipularse con resortes, palancas y trampas, generando nuevos sitios donde ocultarse y pasadizos por los que pasar desapercibidos. Pero además, el jugador sagaz puede encontrar una forma adicional de entrar en las tripas del nivel, en una solución argumental (nada sencilla: hay que enfrentarse a unos cuantos puzles lógicos de los que devastan las meninges) que recuerda a cuando en *Portal 2* nos adentrábamos en

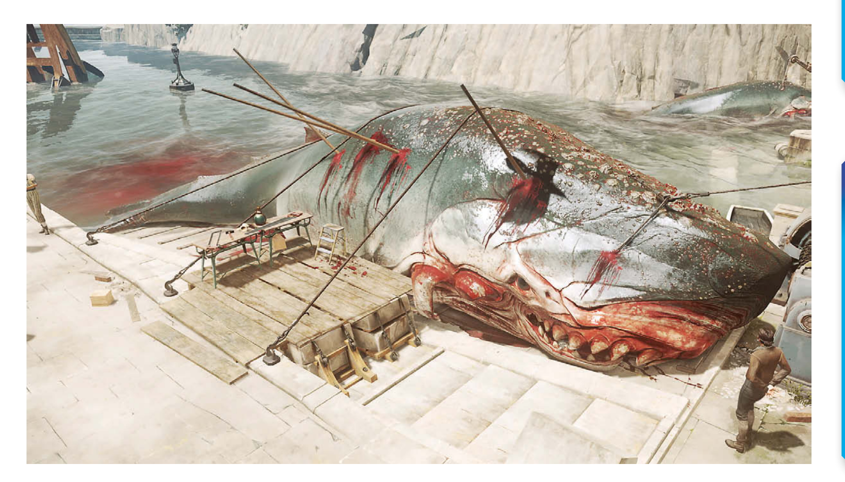


LA MÁQUINA DEL TIEMPO PORTÁTIL
En el nivel siete podrás contemplar a la vez pasado y futuro, en un nivel siniestro y deprimente, lleno de puzles de ingenio y bastante sencillo. A estas alturas tendrás controladas tus habilidades.

///Algunos niveles están entre lo mejor y más trabajado del año. Saboréalos a fondo///

la trastienda de Aperture Science. Solo que en aquel juego, ese era el camino correcto; en *Dishonored 2* es, como sucede en tantas y tantas bifurcaciones a lo largo del juego, una opción más.
El otro nivel notable del juego se encuentra cerca del final, y desborda un ingenio sorprendente, tanto a nivel argumental como de mecánica: nos introducimos en una mansión prácticamente en ruinas, con un artefacto que nos permite viajar momentáneamente tres años en el pasado, abriendo una rendija en el tiempo, al momento en el que esa mansión era relevante para tu historia. Visualmente fascinante de contemplar, es también un arma letal: los enemigos de hace tres años no pueden sospechar que quien está acabando con ellos es un fantasma del futuro. De hecho, es un nivel extraordinariamente sencillo de superar, teniendo en cuenta todo lo que has sufrido para llegar hasta ahí, y refuerza una idea que sobrevuela todo *Dishonored 2*: ¿seguro que en esta historia el auténtico villano no es el ninja con poderes superhumanos?

Por supuesto, a todo eso se suma una cantidad impresionante de callejones, edificios llenos de información, pasadizos, personajes y habitaciones, conectados entre sí de forma brillante, de modo que atravesar cada uno de los grupúsculos de enemigos es una especie de minijuego, pero uno que nunca se siente artificial. No necesita coger al jugador y llevarlo de la mano, indicándole donde sucede lo divertido. Simplemente le deja actuar, empatizar con el ambiente y los personajes y que éste vaya desenvolviendo la historia a su gusto. En ese sentido, es superior a títulos recientes del género, como las últimas entregas de *Hitman* o como el claro referente que inspira *Dishonored*, el clásico de infiltración y mangoneo *Thief*. Porque en este caso no he necesitado a nadie tirando de la correa: era yo el que iba buscando ávidamente más y más información sobre un mundo tan bien diseñado que, cuando acaba la aventura, se tiene la sensación de haber vivido uno de los grandes logros del videojuego reciente.



[↑] Las ballenas proporcionan energía a tus regios dominios y están a punto de extinguirse. Algunas de las imágenes más violentas y sobrecogedoras del juego se centran en sus cadáveres y aquellos que las explotan. Disfruta del repugnante espectáculo.

94 GRÁFICOS
Realistas pero a la vez con un estilo de dibujado personal y caricaturesco, brillan especialmente en los efectos de luz y los poderes. También destaca en el diseño visual de los escenarios, que consiguen una ambientación perfecta.

85 AUDIO
Muy cuidado. Recomendamos la versión original para escuchar en papeles secundarios las voces de Rosario Dawson, Vincent D'Onofrio o Sam Rockwell. Como siempre, huye de la versión doblada si te lo puedes permitir.

85 DURACIÓN
Más que suficiente. No sabe a poco, pero se echa en falta el desbloqueo de un modo extra más difícil o con nuevos desafíos... Aunque siempre se puede rejugar con el otro personaje, las diferencias no son muy grandes.

94 JUGABILIDAD
La posibilidad de aproximarse al juego de múltiples maneras es sin duda su gran logro: le da variedad y obliga a plantear múltiples estrategias. Y sobre todo, es lo que le da auténtico valor rejugable, replanteando la aventura.

- ✔ Los niveles más especiales y retorcidos, toda una sorpresa.
- ✔ Ambientación steampunk muy cuidada.
- ✔ La dificultad, exigente pero justa y satisfactoria.

- ✘ Las dos campañas con los dos personajes son distintas... pero poco.
- ✘ El final es levemente decepcionante, final boss incluido.

///Una aventura extraordinaria, técnicamente impecable y con incontables sorpresas, tanto a nivel argumental como con su espléndido diseño///

94 TOTAL

SAN FRANCISCO, CIUDAD HACKER
Nada como vivir en San Francisco y sentir el frenesí tecnológico de Palo Alto para situar una segunda parte de Watch Dogs que no es tal, ya que este juego supone el "reboot" merecido para una franquicia cuyo concepto fracasó de forma estrepitosa en 2014.

J.L. Skywalker

Watch Dogs 2

LAS REVOLUCIONES SOCIALES EN EL SIGLO XXI SE HACEN ONLINE



Compañía: **Ubisoft**

Desarrollador: **Ubisoft Montreal**

Género: **Sandbox**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-14**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Fue en 2014 cuando *Watch Dogs* se estrenó entre gigantescas críticas por dos aspectos que le han dejado señalado para la eternidad: el (supuesto) downgrade gráfico al que fue sometido y su historia, que pasó a los anales del videojuego como una aténtica calamidad. Ambos elementos, y sus dudas para ser un sandbox al 100%, le dejaron señalado y con secuelas eternas.

Ahora Ubisoft ha planteado, dos años después, el juego que debió llegar en 2014 concentrando todos sus esfuerzos en fabricar un auténtico sandbox, sin fisuras ni complejos, ofreciendo un desarrollo donde al fin tienen cabida y sentido las habilidades hacker del protagonista. De él podemos decir que es un 'pieza', un elemento de cuidado que está en las bases de datos de muchas corporaciones que lo tienen etiquetado como un peligro para la sociedad. Marcus, por esa razón, entrará a formar parte de la organización DedSec, un grupo de hacktivismo que busca combatir y desenmascarar a las grandes corporaciones que (dicen) comercian con nuestros datos para hacerse ricas. Una especie de restyling social de las viejas revueltas que, como todas las protestas en el siglo XXI, se hacen online y sin plantar la bandera que defendemos en el territorio del enemigo.

Cuestión de followers

Watch Dogs 2 llega a ser, por momentos, una auténtica elegía a ese ideal social en el que vivimos y que busca tener más y más followers que sigan nuestras hazañas. Y eso da pie a que el juego de Ubisoft viva algunos episodios bastante infantiloides, que serán del gusto de los más jóvenes que viven en ese torbellino actual que suponen las redes sociales y YouTube: todo se realiza para que otros lo vean, lo valoren, lo voten y, si es posible, se conviertan en nuestros soldados para atacar (digitalmente) en nuestro nombre al que consideramos un enemigo. Es decir, DedSec contra Blume o Nudle. David intentando derrotar a Goliat a base de sabotajes, destapando información robada al mismísimo FBI o dando un golpe de efecto a cuenta de una iglesia (¿de la Cienciología?) llamada New Dawn.

Watch Dogs 2, a pesar de esa apariencia hacktivista que envuelve a todo el juego, ofrece justo debajo de esa superficie un desarrollo muy bien equilibrado, que tienta al jugador con una libertad (casi) total y que nos ofrece una inmensa ciudad en la que podemos hacer casi cualquier cosa: misiones principales, secundarias y trabajos multijugador (JcJ o en cooperativo) que se mezclan extraordinariamente bien con la campaña principal del juego.

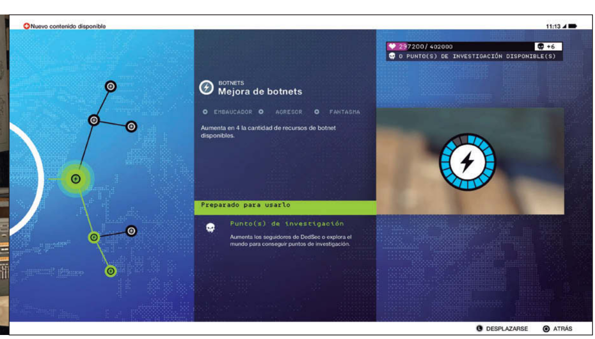
Hacks y otras habilidades

El título de Ubisoft tiene un acierto innegable y es que a su condición de mundo abierto muy bien concebido (sin nada que envidiar a los grandes nombres del género), hay que añadirle una aportación

[↓] Watch Dogs 2 es un juego que abraza con fuerza su condición de sandbox y nos ofrece un escenario tan gigantesco como vivo que nos permite llevar a cabo centenares de actividades y misiones distintas.

ÁRBOL DE HABILIDADES E IMPRESORAS 3D. Marcus tiene bastante margen para ir mejorando sus habilidades de hackeo, conducción, botnets, programación ,etc. También dispone de un largo catálogo de objetos que puede fabricar en la impresora 3D de DedSec: coches dirigidos (el saltarín), drones y, por supuesto, armas cortas, largas y de asalto.





determinante y que se sustenta en un árbol de habilidades que realmente se nota y que va mejorando las capacidades del protagonista. Un Marcus que podrá inclinarse hacia el lado de los tiros, del robo de coches o de hackeos más rápidos que permitirán controlar el tráfico de la ciudad como nunca antes lo habíamos visto.

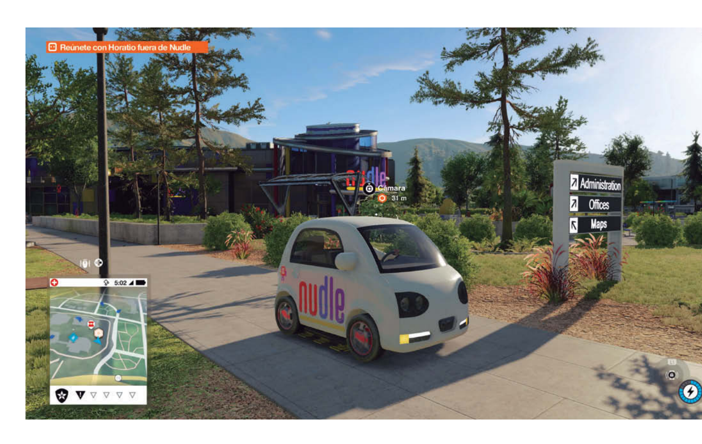
Un ejemplo de esas habilidades son las persecuciones de la policía. A diferencia de otros juegos, como haya un transeúnte cerca cuando robamos un coche o golpeamos a otro sin querer, éste llamará a la policía y los tendremos encima un buen rato. Con las habilidades de control remoto será una gozada ir desviando a los vehículos que se nos ponen delante o, mejor aún, lanzarlos contra las patrullas que nos intentan echar de la calzada. *Watch Dogs 2* tiene muy medidos los momentos cuando jugamos a la campaña y va alternando misiones de conducción con otras más pausadas, donde es necesario estudiar cómo es el escenario para asaltarlo sigilosamente y resolver, incluso, unos puzles que tienen que ver con hacer llegar la corriente a puntos de hackeo que nos ofrecerán acceso a información relevante o servirán para desconectar servidores, bombas, etc.

La columna vertebral

Por suerte para el jugador la historia no muestra todas sus cartas desde el principio, por lo que las ganas de saber qué está pasando confieren a las misiones de la campaña el típico interés de quien quiere llegar hasta el final solo para despejar todas las dudas que se van sembrando por el camino. Que serán muchas.

Eso sí, para estar atentos a toda la información que el juego nos ofrece, tendremos un smartphone a mano. Nada nuevo, salvo porque se usa de

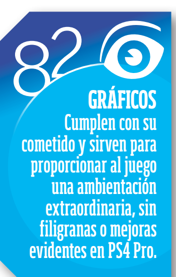
[↓] El muestrario de vehículos disponibles en San Francisco es tan variado como divertido. Como ejemplo, el coche eléctrico de Nudle, la empresa tecnológica que nos recuerda a la misma Google instalada en Mountain View.



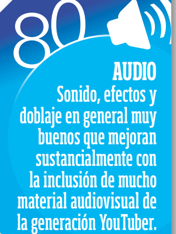
///@WatchDogs2 es un #sandbox anclado al mundo #hacker que tanto gusta a los #Millennials///



CUESTIÓN DE SIGILO O DE PEGAR TIROS. Watch Dogs 2 ofrece siempre alternativas para completar las misiones de forma sigilosa o pegando tiros. La primera es la más divertida y necesita de que pongamos en práctica todos nuestros recursos hacker.



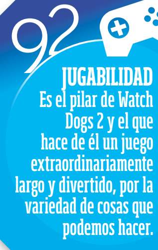
82 GRÁFICOS Cumplen con su cometido y sirven para proporcionar al juego una ambientación extraordinaria, sin filigranas o mejoras evidentes en PS4 Pro.



80 AUDIO Sonido, efectos y doblaje en general muy buenos que mejoran sustancialmente con la inclusión de mucho material audiovisual de la generación YouTuber.

86 MULTIJUGADOR Watch Dogs 2 tiene un multijugador muy bien planteado que se camufla dentro de la campaña con retos y misiones que podemos jugar cuando queramos.

90 DURACIÓN Ir a completar la misión principal puede ocuparnos unas 25 horas que se multiplican por cuatro o por cinco si nos detenemos en objetivos secundarios o [c].



92 JUGABILIDAD Es el pilar de Watch Dogs 2 y el que hace de él un juego extraordinariamente largo y divertido, por la variedad de cosas que podemos hacer.

[↑] La impresora 3D en DedSec es el único lugar donde podremos fabricarnos armamento ligero y pesado. El resto de armas podremos irlas recogiendo de las que dejan caer los enemigos que dejamos fuera de combate.

[↗] San Francisco esta viva, y no solo por los coches, sino también por sus habitantes, que son una fuente de información, dinero y botnets para Marcus.

» una manera muy inteligente y sencilla, con aplicaciones que podremos ejecutar y descargarnos de la tienda de "apps" para ir abriendo nuevos encargos, objetivos, etc.

Aquí empieza el futuro

Como hacen algunas empresas tecnológicas, a la segunda fue la vencida y tras un comienzo más que discutible en 2014, por fin la franquicia coge la senda del éxito. Eso sí, el secreto no estaba tan alejado de la fórmula perfecta: solo había que dar sentido a las grandes ideas que se desperdiciaron en el primer *Watch Dogs* y buscar la forma de que la historia no minara la credibilidad de todo lo demás. Ni venganzas, ni pasiones típicas de culebrón, ni chorradas... solo había que contaminar el juego de apariencia hacktivista y mantener (cuanto más tiempo mejor) la boca cerrada de sus personajes. Porque incluso *Watch Dogs 2*, cuando algunas veces hablan los protagonistas, no se libra de parecerse al primer juego. En lo demás no.

[↑] Cuando entra el dron en acción, Watch Dogs 2 multiplica los recursos para resolver los puzles que ofrece y, lo mejor de todo, infiltrarnos sin recurrir a realizar ningún disparo.

✔ El argumento es ligero, no molesta e invita a seguir jugando.
✔ San Francisco está espléndida y ofrece escenarios muy distintos.
✔ Los recursos de hackeo no son un adorno y sirven al desarrollo.
✔ Acción y puzles alternan bien.
✘ Algunos diálogos son sonrojantes por simples e infantiloides.

///Watch Dogs 2 es el kilómetro cero de esta franquicia de Ubisoft que, ahora sí, convence por historia, desarrollo y duración. Extraordinario///

88 TOTAL


FINAL FANTASY XV®
RECLAMA TU TRONO
YA A LA VENTA
WWW.FINALFANTASYXV.COM FFXV FFXVEN
SQUARE ENIX®
XBOX ONE
PS4™
16
www.pegi.info
2016 BEST OF
GAME CRITICS AWARD
WINNER
E3
FINAL FANTASY XV © 2016 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.
" " IS A REGISTERED TRADEMARK AND "PS4" IS A TRADEMARK OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

SE HA HECHO DE ROGAR DURANTE UNA DÉCADA, pero por fin ha llegado el momento de disfrutar con The Last Guardian, la nueva producción del creador de los clásicos de PS2 ICO y Shadow Of The Colossus. Un título realmente especial.

Sergio Martín "Replicante"

The Last Guardian

UN VIAJE MEMORABLE HACIA LO MÁS PROFUNDO DE NUESTRO CORAZÓN



Compañía: **Sony C.E.**

Desarrollador: **Japan Studio/ GenDESIGN**

Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

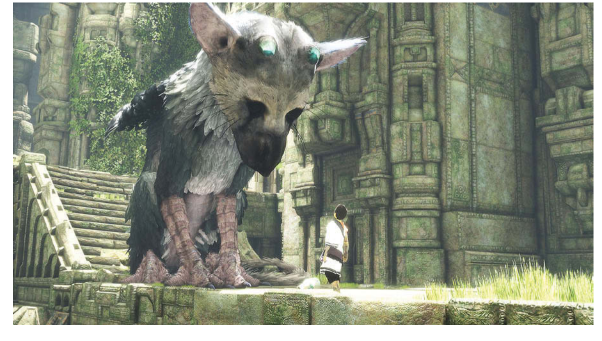
Voces: **Desconocido**

Para muchos de nosotros, *ICO* y *Shadow Of The Colossus* no son simples videojuegos. Se trata de pequeñas historias cautivadoras, de viajes hacia mundos de ensueño que, por instantes, cuando nos adentramos en ellos por primera vez hace ya bastantes años, nos hicieron olvidar nuestra propia existencia. Fumito Ueda, el creador de ambas producciones originales para PS2, ha querido cerrar el círculo con *The Last Guardian* para dar a luz una de las trilogías más memorables de la historia. Pero para dar vida a éste último título ha tenido que pasar casi una década y producirse un ciclo de desarrollo que ha sido de todo menos sosegado. Retrasos, rumores de cancelación, cambios de plataforma... ¿Y qué tal ha resultado el juego, que es lo que al fin y al cabo nos importa? Pues a pesar de que debemos dejar claro desde ya mismo que no alcanza el nivel de excelencia plasmado en sus dos obras anteriores, algo que siendo un poco honestos era una meta prácticamente imposible de alcanzar, lo que también es necesario afirmar es que se trata de una aventura (exclusiva para PS4, por cierto) verdaderamente especial. Sí, porque mientras vamos descubriendo el mundo de The Last Guardian nos emocionamos, reímos, frustramos y, sobre todo, nos maravillamos con todo lo que nos ofrece, una plétora de sensaciones que sólo consiguen transmitirnos un puñado de títulos cada año.

> ///Esta inolvidable aventura no va ni de tiros ni de nada parecido: apuesta por la sensibilidad más pura///

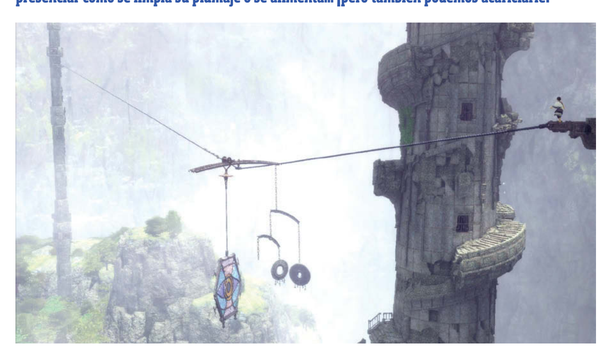
Un personaje para el recuerdo

Estamos ante una aventura que bebe más de *ICO* que de *Shadow Of The Colossus* y en la que los puzles forman buena parte de la jugabilidad, si bien también hay hueco para la exploración, las plataformas y ciertas escenas de acción. El personaje central sobre el que gira el argumento es un niño al que controlamos en todo momento... aunque, bien pensado, lo cierto es que el protagonista real de esta fantástica historia es Trico. Este animal ficticio, a medio camino entre un gato y un ave, goza de un tamaño imponente así como de una gran fuerza y agilidad... pero también posee una fiereza casi indomable. Casi. Sí, porque una de las grandes virtudes que presenta el título radica en la relación que mantiene esta bestia devora hombres con el niño, la cual al comienzo de la aventura es muy tensa pero, a medida que progresamos, va siendo cada





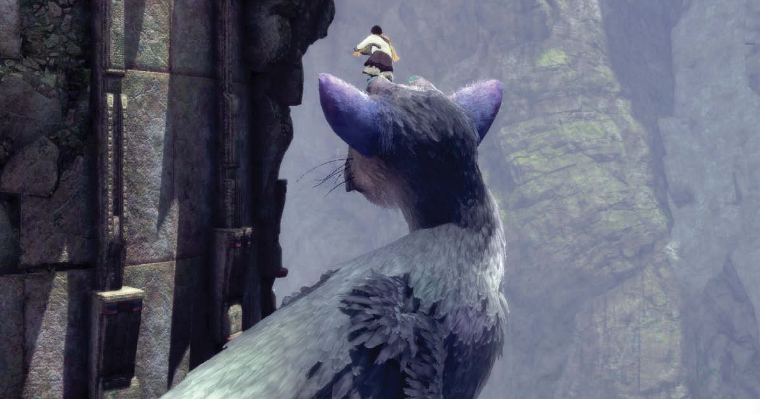
[↑] Las animaciones de Trico son tan buenas que en ocasiones parece que va a saltar de la pantalla para visitarnos. Si le dejamos tranquilo y nos limitamos a contemplarle, es posible presenciar cómo se limpia su plumaje o se alimenta... ¡pero también podemos acariciarle!



[↑] La dirección artística es fantástica, si bien nos ha recordado muchísimo a la misma que fue recreada en ICO. ¿Es esto algo malo? Pues teniendo en cuenta lo mucho que nos gustó el apartado visual de la obra de PS2, nos parece perfecto que se haya querido retener dicha estética.

[←] Podemos dar ciertas órdenes a Trico para que realice acciones puntuales tales como saltar, atacar a los rivales o quedarse quieto. El problema es que en ocasiones no termina de hacernos mucho caso, lo cual llega a molestar un poco...





UNA RELACIÓN MUY ESPECIAL

Son muchos los nexos que tienen en común ICO, Shadow Of The Colossus y The Last Guardian. Y uno de los más importantes a nuestro parecer es la relación que establecen los dos protagonistas principales de cada una de ellas, es decir, los binomios que forman Ico y la princesa Yorda en el primero, Wander y Agro en Shadow Of The Colossus y, en esta nueva producción, Trico y el niño. Es imposible entender ninguna de estas obras maestras sin este elemento.



FUMITO UEDA, EL TALENTO CREATIVO que está detrás de ICO, Shadow Of The Colossus y The Last Guardian goza de mucha menos popularidad que otros creativos japoneses... de manera injusta, al menos a nuestro parecer. Suponemos que su visión a la hora de plasmar sus producciones, tan majestuosas como poco comerciales, tienen la culpa de que muchos jugadores desconozcan su gran capacidad para recrear mundos y aventuras totalmente mágicos.

vez más afectuosa y entrañable. Esta relación se asemeja mucho a la mantenida en *ICO* entre el protagonista del mismo nombre y la princesa Yorda o, también, a la plasmada en *Shadow Of The Colossus* con el protagonista Wander y su caballo Agro. De esta forma debemos ir dando las órdenes pertinentes a Trico para que éste nos ayude a alcanzar una plataforma situada a una gran altura, para que ataque a los rivales que de vez en cuando se dan cita en los decorados o para realizar saltos de varios metros de longitud. Y aquí encontramos precisamente uno de los principales inconvenientes que presenta la aventura, dado que la inteligencia artificial de Trico a veces falla y cuesta más de la cuenta superar alguna que otra sección. Este inconveniente por fortuna no termina por echar por tierra todo lo bueno que subyace en *The Last Guardian*, pero sí que es verdad que en ocasiones puede provocar cierta frustración. Siguiendo con los defectos que presenta el título, el diseño de algunas de las zonas de juego que recorremos tampoco es que sea el más inspirado que hemos tenido el placer de disfrutar, ya que en ocasiones puntuales dan la sensación de resultar algo anticuadas. ¿Arruinan uno y otro defecto la experiencia de juego global? Para nosotros, en absoluto, si bien sí que impiden alcanzar una valoración aún mayor y, por otra parte, alejan a esta obra de la grandiosidad y perfección exhibidas en los citados *ICO* y *Shadow Of The Colossus*.

Jugabilidad pausada y cerebral

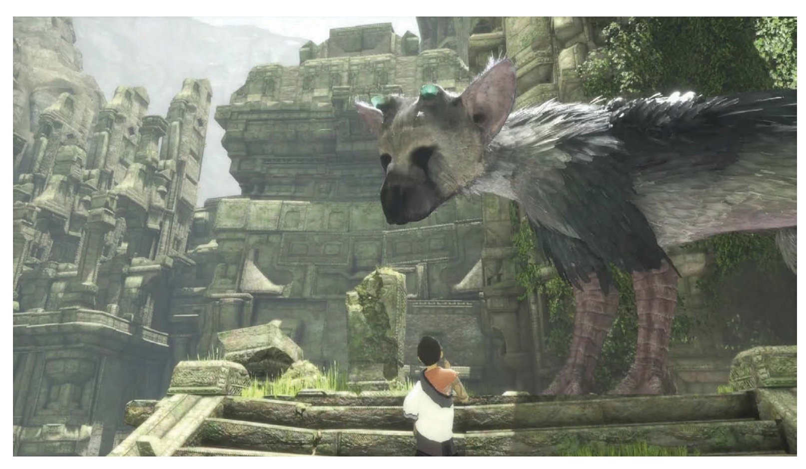
Entrando ya en profundidad a diseccionar la jugabilidad que se esconde tras este título, los rompecabezas forman la parte primordial sobre la que descansa la aventura. Durante los primeros compases del título los puzles que tenemos que ir resolviendo apenas ponen en jaque a nuestras neuronas. Pero a medida que transcurre la aventura, nos vamos encontrando con otros

mucho más complejos y elaborados que, en numerosas ocasiones, requieren de toda nuestra concentración ya que para dar con su solución tenemos que interactuar con diversos elementos que se dan cita en los escenarios. Las plataformas también tienen su hueco, así como la exploración, siendo necesario investigar los decorados en busca de alimento para Trico, de interruptores que desbloquean ciertas compuertas... y por qué no decirlo, de enclaves idílicos que nos permiten disfrutar de unas vistas capaces de enamorarnos por completo. Una mecánica de juego que si bien no sorprende, sí que resulta lo suficientemente refrescante en los tiempos que corren como para destacar entre tanto shooter y juego basado en la acción, tan de moda hoy en día. Además nadie puede negar que durante las más de 10 horas que dura la aventura vivimos algunos momentos memorables, de esos que quedarán por siempre en la mente de muchos de nosotros... como el final del juego. Sólo por disfrutar de él merece la pena adentrase en este viaje que tanto le ha costado plasmar a Fumito Ueda.

Un mundo idílico

La concepción gráfica del juego tampoco ha sido descuidada, siendo uno de esos títulos que entran por los ojos. Y no porque el motor gráfico sea el más puntero del mundo, qué va, sino porque la línea artística empleada para dar vida a esta aventura es intachable. Algunos de los escenarios que visitamos gozan de un aspecto realmente impecable, mientras que la apariencia del propio Trico es tan extraordinaria que, en muchas ocasiones, parece estar vivo. Sin duda este entrañable animal va a pasar a formar parte de la historia de los videojuegos, y será recordado por siempre por todos los que hemos tenido el placer de compartir con él su gran aventura. Tampoco

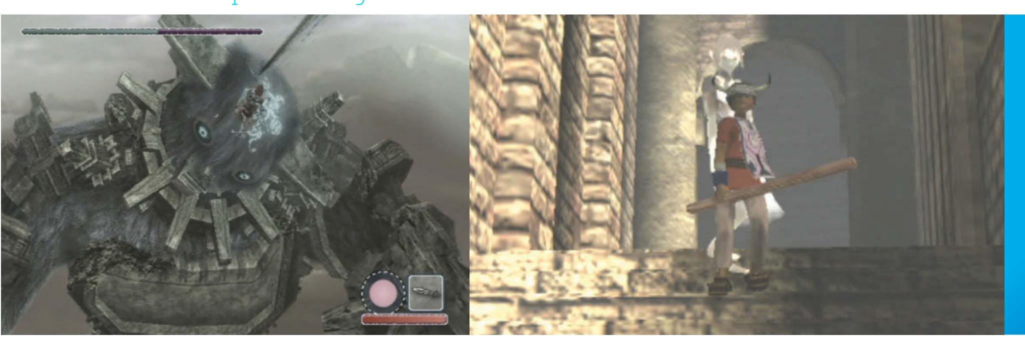
///The Last Guardian supone un viaje del todo inolvidable al terreno de la fantasía, la inspiración y la ternura///



[↑] La ambientación que se ha conseguido plasmar es excepcional. Los parajes que debemos recorrer para escapar junto a Trico son tan bellos como el que podéis contemplar en esta pantalla. Lo que daríamos por poder visitar un lugar así...



[↑] El pequeño protagonista se agarra al plumaje de Trico de manera totalmente automática, pudiendo trepar con facilidad por todo su cuerpo... incluyendo su larga cola, la cual nos salvará el pellejo en más de una ocasión, ya os lo avisamos.



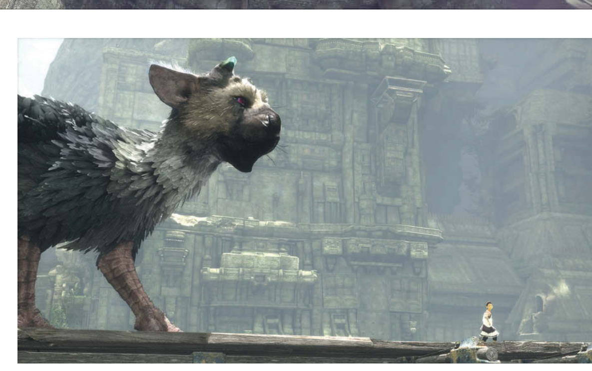
UNA TRILOGÍA MEMORABLE.
Todavía no sabemos si habrá un cuarto capítulo de esta inigualable obra de Fumito Ueda pero, en cualquier caso, con The Last Guardian se añade un tercer capítulo a una trilogía que comenzó hace ya muchos años. ICO (imagen derecha) supuso la primera piedra, una aventura tan efímera como llena de emociones y sentimientos. Y a esta obra maestra le siguió una de mayores proporciones si cabe, Shadow Of The Colossus (imagen izquierda), una aventura inimitable que para muchos de nosotros es una de las cinco mejores producciones de todos los tiempos. Si aún no habéis degustado estas maravillas, ¿a qué esperáis?

DEBEMOS DEMOSTRAR NUESTRA HABILIDAD en el terreno de las plataformas en más de una ocasión y superar situaciones como la que tenéis aquí... y eso que no es de las más complicadas que nos depara la aventura.

87 GRÁFICOS El motor gráfico no es el más potente que hemos visto ni mucho menos, pero la línea artística que presenta la aventura es sensacional. Mención aparte merece la recreación de Trico, uno de esos personajes que recordaremos siempre con cariño.

92 AUDIO La banda sonora consigue evocar un mundo de fantasía maravilloso en el que resulta fácil emocionarse. Y los diálogos son tan particulares como bien recreados, dando forma a una ambientación sonora sobresaliente.





87 DURACIÓN El título da para unas 10-12 horas (¡el doble de lo que duraba Ico, para que os hagáis una idea!), pero eso depende mucho de cómo juguéis. No es el juego más largo del mundo ni el más rejugable, pero lo que nos ofrece es más que satisfactorio.

[↑] Este espejo con forma de ojo que veis en la imagen supone uno de los escollos más importantes que debemos sortear durante nuestro periplo. Y es que, al verlos, consiguen asustar a Trico y le impiden avanzar más allá de ese punto. La solución pasa normalmente por destruir dichos objetos, si bien en muchas ocasiones eso supone un gran esfuerzo por nuestra parte... y la del niño protagonista.

queremos dejarnos en el tintero la sobrecogedora ambientación que ha sido forjada para concebir el juego (y que se parece mucho a la misma disfrutada en *ICO*). Nada más conectar con el título y contemplar los primeros compases de la aventura somos transportados a un mundo idílico, pudiendo escuchar mientras tanto unas melodías más bien sosegadas que encajan a la perfección con el ritmo pausado al que discurre la aventura. Y a esto se suman los diálogos que de vez en cuando escuchamos, los cuales nuevamente emplean un lenguaje ficticio (tradición en las obras de Ueda-san) y que aportan un toque de distinción. Por todo esto *The Last Guardian* es un título tremendamente especial por muchos factores y, seguramente, no es un juego que vaya a ser disfrutado por igual por todo el mundo. Pero aquellos jugadores que posean la sensibilidad suficiente y se adentren en él, vivirán una aventura extraordinaria que guardarán en su corazón para siempre.



[↑] Aunque al principio Trico intentará tragarse al niño en varias ocasiones, conforme vayan avanzando juntos todo cambiará mucho y se harán grandes amigos. Una historia inolvidable.

88 JUGABILIDAD La aventura es realmente variada y ofrece una amplia cantidad de puzles que se combinan con zonas de plataformas y exploración. Eso sí, el control del niño no es perfecto y la IA de Trico a veces no responde con la eficacia necesaria.

- ✔ Trico pasará a formar parte de la historia de los videojuegos.
- ✔ Su desarrollo resulta bastante diferente de lo habitual.
- ✔ El final del juego es memorable.
- ✘ El diseño de algunos niveles nos parece un tanto obsoleto.
- ✘ La inteligencia artificial de Trico falla en ciertas ocasiones.

///Fumito Ueda nos trae otra de sus producciones únicas e inimitables. The Last Guardian es una aventura tan atípica en la actualidad como tremendamente emotiva///



[↑] En Call Of Duty: Infinite Warfare viajamos a un futuro en el que la humanidad ha colonizado el sistema solar.... Y en el que las colonias de Marte se rebelan contra la tierra.

Xcast

Call Of Duty: Infinite Warfare

OTRO DÍA, ¿LA MISMA GUERRA?

Nos contemplan un total de 13 entregas de *Call Of Duty* contando el título del que ahora os hablamos. 13 juegos que hemos recibido a lo largo de 13 años, y que han ido avanzando en el tiempo (y en su factura técnica), hasta llegar al punto donde ahora nos encontramos con *Infinite Warfare*, el futuro lejano. Mucha ha sido la polémica que esta ambientación ha generado, pero ha llegado el momento de dejar eso a un lado y tratar de evaluar si la decisión ha sido la correcta y, además, si su ejecución se ha llevado a cabo de manera satisfactoria. La respuesta corta sería un 'sí, pero...

Los encargados de *Call Of Duty: Infinite Warfare* han sido los creadores originales de la serie, Infinity Ward, con un puñado de bajas y fichajes desde que se mudaron de Electronic Arts a las filas de Activision. Por tanto, a priori podríamos pensar que saben bien lo que un *Call Of Duty* debe ser. Sin embargo, al frente del proyecto las caras han cambiado tanto que resulta complicado afirmar eso de primeras.

Una campaña diferente

La historia del juego ha estado dirigida por ex-de Naughty Dog, por aquello de dar un empujón a la calidad narrativa de la serie. La buena noticia es que lo han conseguido y la campaña de *COD: Infinite Warfare* resulta entretenida e interesante, sabiendo además dejar a un lado convenciones establecidas de la serie (como las búsquedas de info por los niveles), para introducir cierta libertad a la hora de elegir misiones secundarias y opcionales, y ofrecer un tipo diferente de rejugabilidad.

Por si esto no fuera suficiente, también se amplia la jugabilidad, al presentar combates espaciales de infantería (con gravedad cero) y a bordo de naves, pudiendo movernos con libertad por una serie de entornos de combate. El cambio le sienta fenomenal al juego, que además sabe conservar el sabor característico de la serie en las misiones a pie, mucho más lineales y tradicionales.



Compañía: **Activision**

Desarrollador: **Infinity Ward**

Género: **FPS**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-12**

Texto: **Castellano**

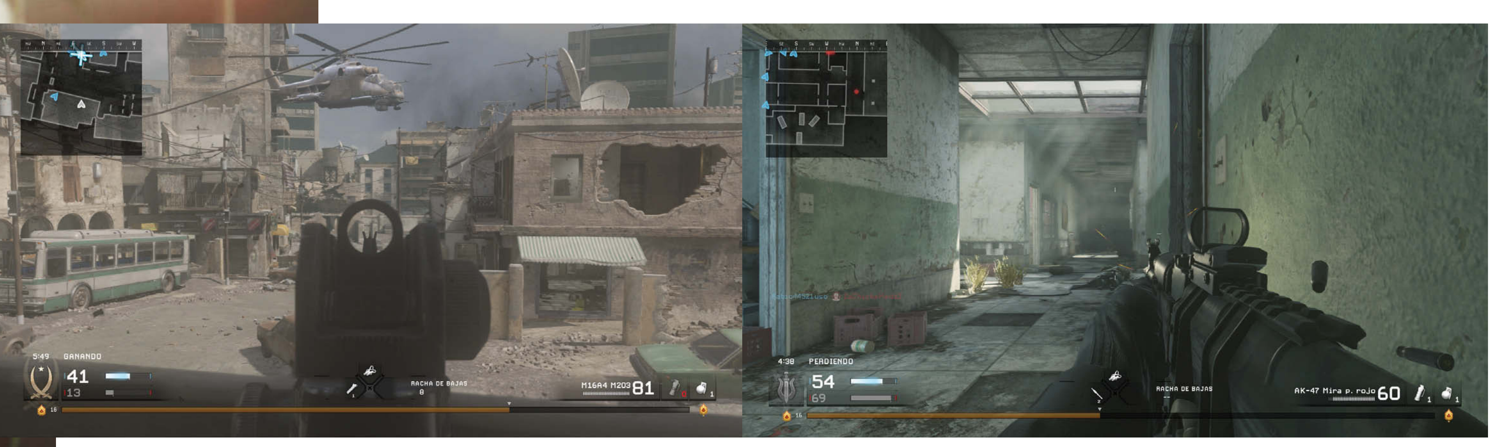
Voces: **Castellano**

Es decir, que la campaña de este juego cumple con las expectativas, incluso hasta el punto de durar lo justo, lo que la historia da de sí, con unas 6-7 horas de juego repletas de situaciones espectaculares, personajes icónicos y tiroteos intensos. Taylor Kurosaki y su equipo han hecho un buen trabajo y, además, nos han confesado que les encantaría volver a este universo que han creado si tuvieran oportunidad en un futuro. A nosotros tampoco nos importaría que lo hicieran.

Multijugador continuista

La segunda pata de todo *Call Of Duty* son sus opciones multijugador. En esta ocasión nos encontramos con una propuesta muy continuista respecto a lo visto en *Call Of Duty: Black Ops 3*. Se mantiene el



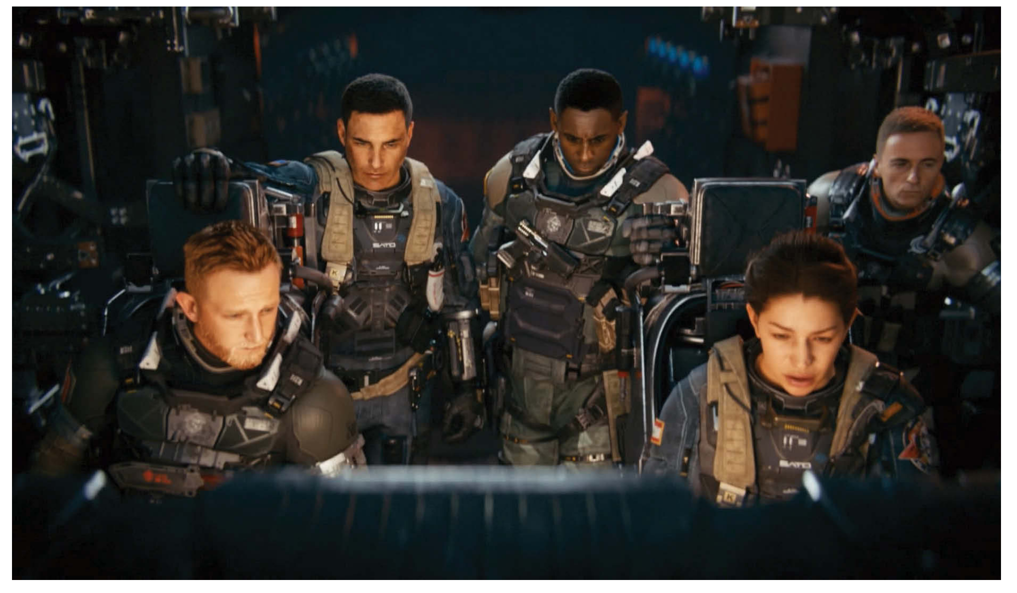




MODERN WARFARE REMASTERED

La cuarta entrega de la serie fue la que supuso la eclosión del fenómeno Call Of Duty, evolucionando tanto en lo jugable, como en cuanto a ambientación, llevando la guerra de los tiempos de la II GM a nuestros días. Por eso esta remasterización es tan importante, ya que nos permite echar la vista atrás y comprobar, una vez más, si aquel título era tan bueno. La respuesta es sí, lo era, y ahora lo podemos disfrutar con un profundo lavado de cara que lo pone a la altura de los tiempos actuales en cuanto a presentación audiovisual. La jugabilidad permanece intacta, tanto en la campaña, como en su vertiente multijugador. Un clásico moderno del videojuego que sigue siendo muy disfrutable. Incluye 10 mapas multijugador, y añadirá gratis 6 más.

///Una gran campaña para un jugador, que sabe mantener el "sabor" Call Of Duty, a la vez que evolucionar su propuesta///



[↑] La campaña de COD: Infinite Warfare nos ha gustado por no ser 'solo' una historia de guerra, sino por ofrecer un compendio de personajes interesantes. Entre ellos, nos quedamos con Ethan, el robot. Sin embargo personajes como el Almirante Reyes o Salt también destacan.

estilo jugable (podéis esperar saltos por doquier), la configuración de las clases (con Trajes de combate en lugar de personajes), un planteamiento de partidas parecido, e incluso opciones de personalización muy similares. El resultado de todo esto es que jugando al multijugador de *Call Of Duty: Infinite Warfare* nos sentiremos casi como si estuviéramos dándole a una expansión de la anterior entrega, lo que en absoluto es bueno, aunque el resultado sea divertido. Si a esto le unimos cierta pérdida de carisma y un diseño de mapas no demasiado inspirado, obtenemos una parcela competitiva que nos ha decepcionado mucho más de lo que esperábamos. Al menos el rendimiento de servidores de la propuesta es más que correcto (tras superar ciertos problemas de estabilidad iniciales), y durante las primeras semanas de vida del producto se están tratando de mejorar detalles como el equilibrado de armas, los puntos



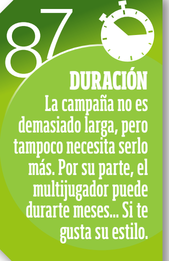
COMBATES ESPACIALES
Una de las constantes de la campaña serán los combates a bordo de nuestra nave espacial, en los que podremos movernos libremente para acabar con los enemigos. En el multijugador esto no aparece.



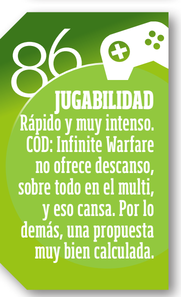
85 GRÁFICOS
Un buen resultado en líneas generales, pero el motor gráfico empieza a quedarse algo anticuado, y se nota en detalles como las texturas.

90 AUDIO
La banda sonora está a un gran nivel, igual que los efectos de sonido. El doblaje al castellano no es tan bueno, pero tampoco estropea el resultado final.

85 MULTIJUGADOR
La vertiente competitiva es muy continuista, pero sigue siendo divertida, mientras que el cooperativo se limita a los zombis, no hay en la campaña.



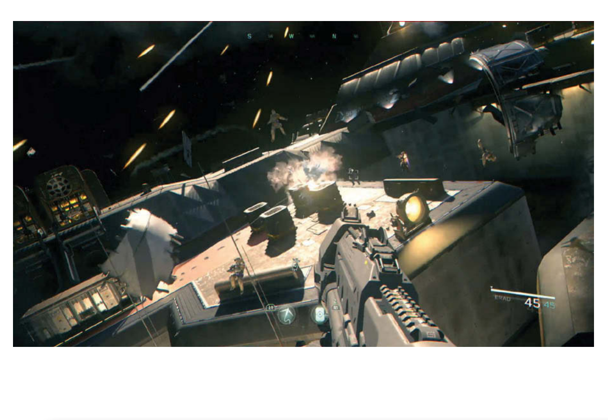
87 DURACIÓN
La campaña no es demasiado larga, pero tampoco necesita serlo más. Por su parte, el multijugador puede durarte meses... Si te gusta su estilo.



86 JUGABILIDAD
Rápido y muy intenso. COD: Infinite Warfare no ofrece descanso, sobre todo en el multi, y eso cansa. Por lo demás, una propuesta muy bien calculada.







[↑] Zombies in Spaceland, el cooperativo con zombis, que también permite pantalla partida.

[↗] Más perks, rachas de bajas y armas futuristas en la vertiente multijugador de este juego.

[→] Los combates a gravedad cero son también habituales, pero no una constante en la jugabilidad de la campaña.

de reaparición, etc... Sin embargo, choca que haya posibilidades que aún no están disponibles, como el editor de emblemas o los marcadores online.

Redondea la propuesta el cooperativo con zombis de rigor, que en esta ocasión nos lleva a unos años 80 repletos de neones, en los que cooperar con nuestros amigos para superar infinidad de oleadas enemigas. No presenta excesivas novedades, pero aquí sí que se cumple con lo esperado, ofreciendo una propuesta colorida y con un tono humorístico de lo más marcado. Además, se ha hecho un nuevo esfuerzo por llevar su narrativa más allá del simple "sobrevive cuanto puedas", y se ha incluido un sistema de desbloqueos similar al del multijugador competitivo.

En resumidas cuentas, *este Call Of Duty* decepciona por fallar donde nunca lo había hecho, siendo este error tan crítico que ni siquiera el resto de apartados consiguen compensar el fallo. Una pena que Infinity Ward vuelva a "fallar", tras haber hecho aguas con *Ghosts*.

✔ Una campaña bien diseñada a todos los niveles.
✔ Un pack muy completo
✔ Modern Warfare sigue molando.

✘ El competitivo es demasiado continuista.
✘ Técnicamente cumple, pero no sorprende.
✘ ¿Y el coop en la campaña?

///Lo mejor del pack es la campaña, que cuenta una historia interesante y está bien diseñada. El multijugador competitivo flojea, y el cooperativo cumple///

85 TOTAL

El Francés

Battlefield 1

LA GUERRA MÁS SANGRIENTA AHORA ES UN VIDEOJUEGO DE DISPAROS



Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **DICE**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-64**

Texto: **Castellano**

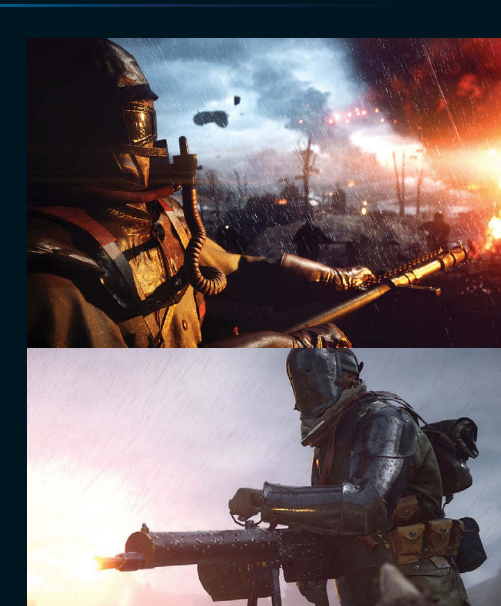
Voces: **Castellano**

La Primera Guerra Mundial fue una tragedia que, para algunos historiadores, no supera siquiera la Segunda. Aunque esta tenga un número mayor de muertos y diera lugar a algunos de los mayores horrores de la historia de Europa, la Gran Guerra tuvo la Battalla del Somme, en la que murieron 1.219.201 soldados entre ambos frentes. ¿Cómo hacer un videjuego sobre semejantes hechos y no caer en lo banal?

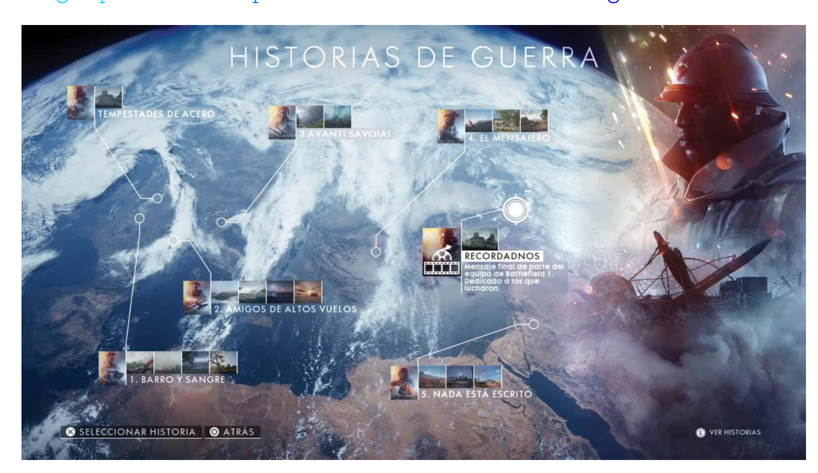
El modo historia de *Battlefield 1* se las apaña bastante bien en este sentido. Aunque no deja de ser en un 90% de las ocasiones un retrato épico de las desgracias que vivieron millones de soldados del bando aliado (porque de las Potencias Centrales vemos poco), es capaz de darle gravedad y sentido a los tiros en la cabeza y la potencia de fuego de los tanques. Mucho de lo que vemos podría tirarlo por tierra un historiador, pero en lo que al videojuego se refiere, las historias que se narran y los parajes que se visitan están francamente bien. Es un cambio con respecto a las sosas campañas de sus antecesores, además. Saltar entre distintos protagonistas, en lugar de tener un grupo de hombres de élite, ayuda también a creérse más lo que ocurre. Incluso si no se exploran del todo los perfiles del soldado negro y la beduina en el desierto, se agradece la variedad de este modo.

Esto no quita que su función siga siendo el cogerle la gracia a determinadas armas y a los vehículos, de ahí que tanques, caballos y aviones tengan un papel tan presencial como las trincheras en esta primera parte de *Battlefield 1*, pero no es algo que se le pueda echar en cara cuando se nos prepara tan bien para lo que está por llegar cuando nos metamos online

El multijugador de *Battlefield 1*, como os imaginaréis, es su punto fuerte. Los mejores relatos de esta saga están en las patrullas integradas por amigos, las voces y las órdenes que os dais los unos a los otros y las burradas que se

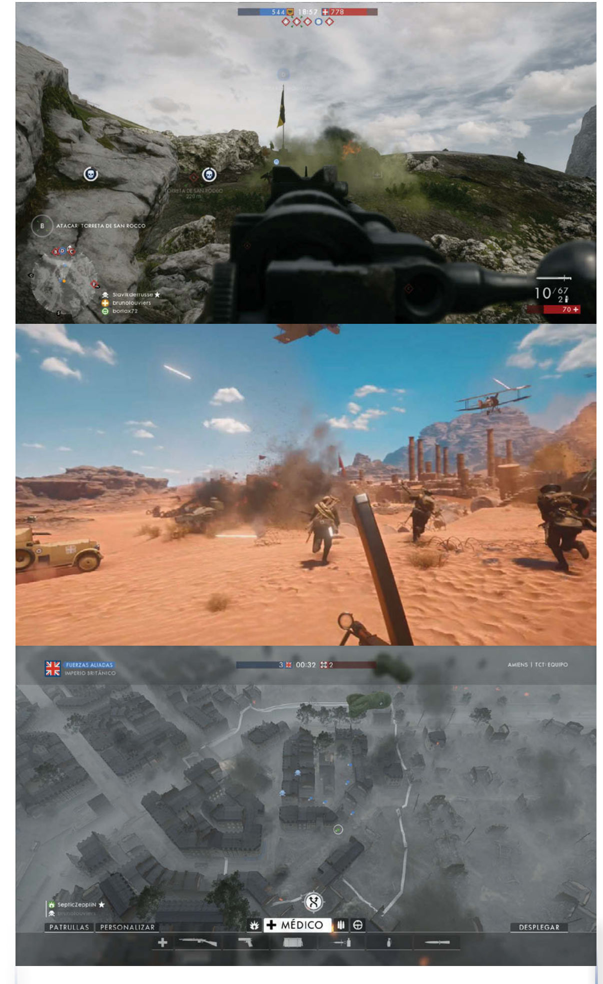


///Battlefield 1 mantiene intacta la identidad de la saga pese a las particularidades de esta guerra///





[↑] El modo historia sirve como perfecto calentamiento para el multijugador y salta entre varias historias de distintos personajes por todos los frentes de la Primera Guerra Mundial, de Francia a Arabia.



LA GUERRA DE TRINCHERAS
El modo Operaciones es un gran añadido al multijugador. A lo largo de varias batallas y varios mapas, los dos equipos tendrán que resistir el empuje constante del contrincante. El que maneje más territorios al final de varias partidas, gana un montón de experiencia extra en comparación con otros modos de juego.

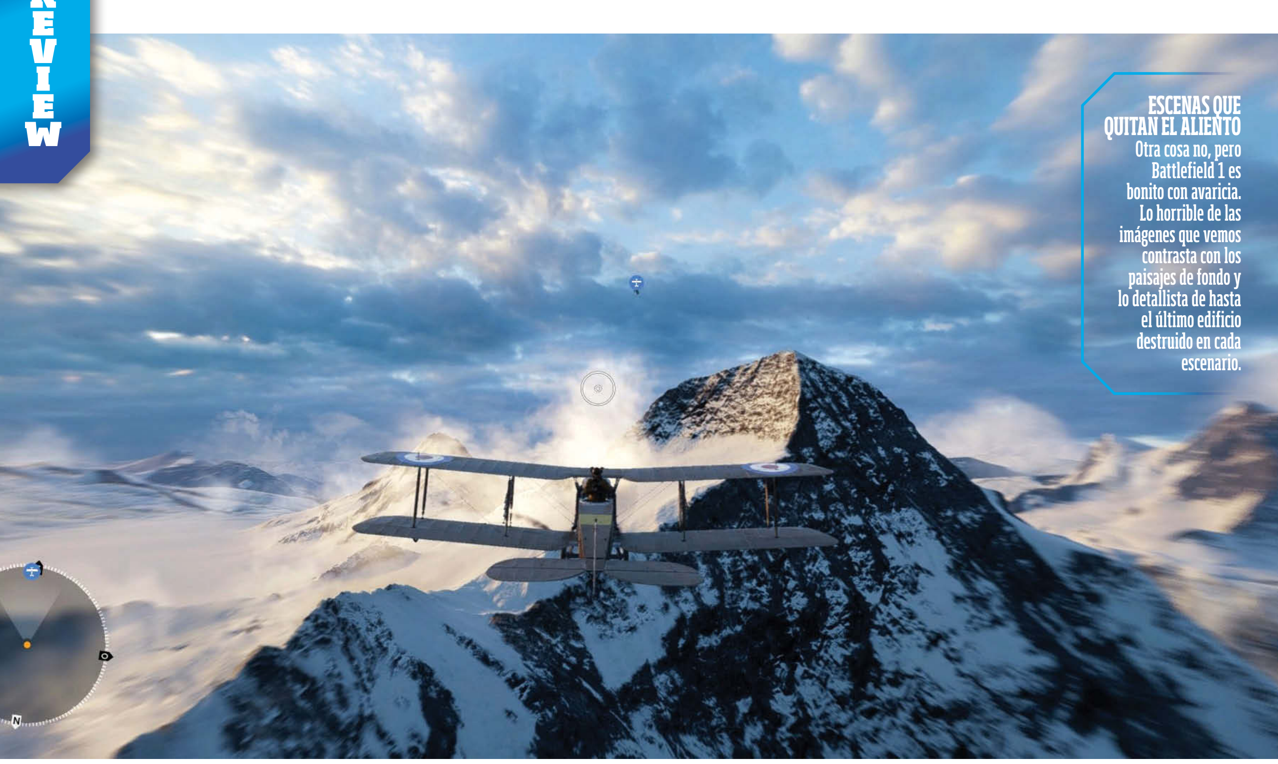
CLASES ESPECIALES
El multijugador cuenta con tres clases especiales: el lanzallamas que quema a los enemigos sin piedad, el centinela que va con una ametralladora inmensa y aguanta muchos disparos y el francotirador que tiene un rifle capaz de atravesar las defensas de los vehículos acorazados. Solo están disponibles al coger sus armas en sitios escondidos, así que búscalos para sembrar pánico en la batalla.

sueltan a los enemigos que son mejores. Esto sigue muy presente en esta entrega y sigue funcionando a las mil maravillas, incluso si es difícil no sentir que se está usando una guerra como la que ya hemos descrito para ver quién mata más y mejor durante 20 minutos. No hay oportunidad, sin embargo, para sentirse mal porque cada mapa y cada clase está pensada para crear un ritmo frenético.

Esto es algo que quizá no funcione tan bien dada la etapa histórica en la se basa el juego. Aunque el sonido y el uso de las armas en *Battlefield 1* es soberbio, no tiene nada que ver con lo arcaicas que estas eran realmente. Lo mismo con los tanques, que por alguna razón son incluso más temibles y potentes que en *Battlefield 4*. Quienes esperen una representación creíble de lo que fue esta época, se van a llevar un chasco: *Battlefield 1*, en su multijugador, es una skin de la Primera Guerra Mundial de una forma de jugar que ya se conoce muy bien. Por supuesto, hay cambios aquí y allá y las clases se han vuelto a rehacer por enésima vez, pero el núcleo es el mismo. Por fortuna, los aviones ya no son tan insufribles, los francotiradores lo tienen algo más crudo

///El multijugador va muy fino, nada que ver con los problemas de Battlefield 4 en su lanzamiento///

para volarte la cabeza y nuevas mecánicas como la carga de bayoneta son una delicia, pero no os penséis que "la guerra ha cambiado". Si *Battlefield 1* funciona tan bien en su multijuador es porque los modos de juego de siempre (Conquista y Asalto), aún divierten y porque las novedades en este apartado (Operaciones) aportan un soplo de aire fresco. No es que ninguno reinvente la rueda, algo que parece que de momento ningún shooter multijugador va a conseguir hacer, pero siguen basándose en una fórmula sólida de matar al prójimo, capturar puntos y defenderos. Claro está que ninguno de estos modos serviría de nada sin unos buenos mapas sobre los que funcionar, y aquí también brilla *Battlefield 1*. No es solo cuestión de gráficos, que también, porque este juego es una maravilla técnica; sino que la gracia de sus escenarios se debe a lo bien estructurados que están, a que no hay ningún desequilibrio en su construcción y en que incluso si un jugador está haciendo la puñeta desde una posición concreta, es muy sencillo pillarle desprevenido o aprovechar otro lugar para devolverle el favor. Ya sea en un desierto con entornos vacíos u otro semiurbano, en una ciudad

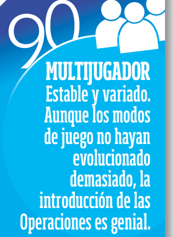


ESCENAS QUE QUITAN EL ALIENTO Otra cosa no, pero Battlefield 1 es bonito con avaricia. Lo horrible de las imágenes que vemos contrasta con los paisajes de fondo y lo detallista de hasta el último edificio destruido en cada escenario.

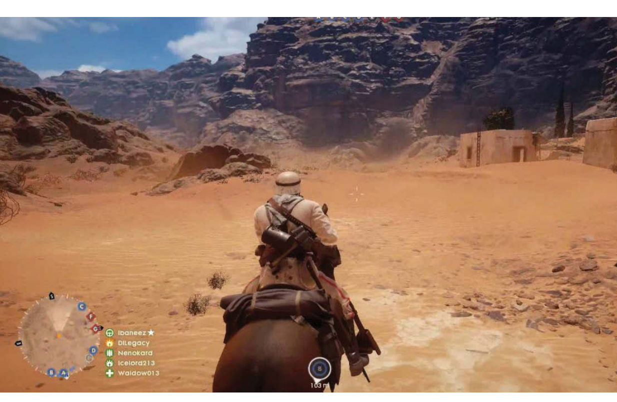


95 GRÁFICOS DICE se ha vuelto a superar con un juego lleno de efectos de luz y partículas que dejan muy claro lo cruel y horrible de este particular conflicto.

95 AUDIO El apartado sonoro de Battlefield 1 roza lo obsesivo. Cada bala, cada arma y cada golpe suenan como te imaginas que lo hizo en la primera Gran Guerra.



90 MULTIJUGADOR Estable y variado. Aunque los modos de juego no hayan evolucionado demasiado, la introducción de las Operaciones es genial.





90 DURACIÓN El modo historia no es demasiado largo, pero el multijugador ofrece horas y horas de entretenimiento. Eso sí, preparaos para ir pagando los DLC.

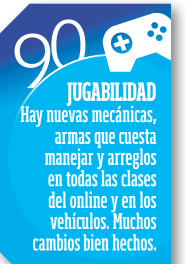
[↑] Las patrullas siguen siendo la clave del triunfo en el multijugador. Como no te metas en una, vas a salir siempre en la base aliada y tardarás en llegar al lugar de la acción.

[↗] El caballo es un vehículo curioso, pues te deja muy vulnerable, pero puedes maniobrar mejor y atacar alfanje en mano.

completamente arrasada donde un lanzallamas hace estragos en un edificio, en una montaña con niebla y elevaciones que ocultan los objetivos o en un campo de trincheras dominado por el barro, la lluvia y la sangre; DICE ha sabido sacar oro a cada uno de los mapas. Otros irán llegando con DLC de pago, pero tal y como están actualmente, se les puede sacar un montón de horas de diversión.

Aunque no hemos mencionado todavía al eterno rival, *Call Of Duty*, sentimos que estamos en la obligación de compararlos antes de cerrar este texto. ¿Cuál es mejor? No lo sé, porque es imposible compararlos. *Battlefield* se apoya en los equipos, los vehículos, los entornos amplios y los soldados humanos. *Call Of Duty* es todo saltos, movimientos rápidos, ejércitos de un solo hombre o mujer y pasillos por los que saltar de pared en pared. Examinad qué os gusta más y decidid por vosotros mismos, porque ni a nivel de campaña se les puede poner al uno frente al otro.





90 JUGABILIDAD Hay nuevas mecánicas, armas que cuesta manejar y arreglos en todas las clases del online y en los vehículos. Muchos cambios bien hechos.

✔ Unos gráficos alucinantes.
✔ Multijugador estable.
✔ Los mapas del online son brillantes y el modo Operaciones, un acierto inmenso.
✔ Modo historia bastante bueno.

✘ La progresión en el multijugador.
✘ No recomendado a quienes odien morir constantemente online.

///Una buena entrega que hace olvidar los problemas de las anteriores y que acierta al apostar por un momento histórico opuesto al de su eterno competidor///



90 TOTAL



El Francés

Pokémon Sol y Luna

UNA RENOVACIÓN EN TODA REGLA POR EL 20 CUMPLEAÑOS DE LA SAGA





Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Game Freak**

Género: **RPG**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

Tras veinte años de *Pokémon*, cuesta creer que el lanzamiento de una nueva entrega pueda crear tantísimas expectativas. Nintendo lo ha hecho bien con la publicidad de *Pokémon Sol y Luna*, pero también hay que tener en cuenta otro factor: *Pokémon Go*, el fenómeno de este verano que ha conquistado a jugadores y no jugadores habituales por igual. ¿Cómo afecta esto a la entrega natural, a los juegos de siempre, a los que realmente nos importan, como dirían algunos?

Casi parece como si no hubiera habido fenómeno alguno. *Sol y Luna* tienen las cosas claras y van a los suyo muy directos. Su objetivo es claro: rehacer varias de las convenciones más importantes de la saga. La primera, los enfrentamientos contra los líderes de gimnasio, que ahora han sido sustituidos por pruebas contra capitanes y 'kahunas'. A lo largo de las cuatro islas de Alola, iremos superando desafíos sencillos que giran en torno a un tipo de Pokémon y alrededor de determinadas criaturas. No se me ocurre mejor forma de explicar el mundo de Alola, o cualquier otra región, para el caso, que este. Al quitar de en medio la rigidez de la competición contra los líderes y poner el foco en las criaturas a las que vencemos, es posible meterse muchísimo más en el juego y volver a sentir esa sensación de aventura y progresión de los primeros juegos. Y, gracias a ello, la historia se disfruta como nunca se había hecho en la saga.

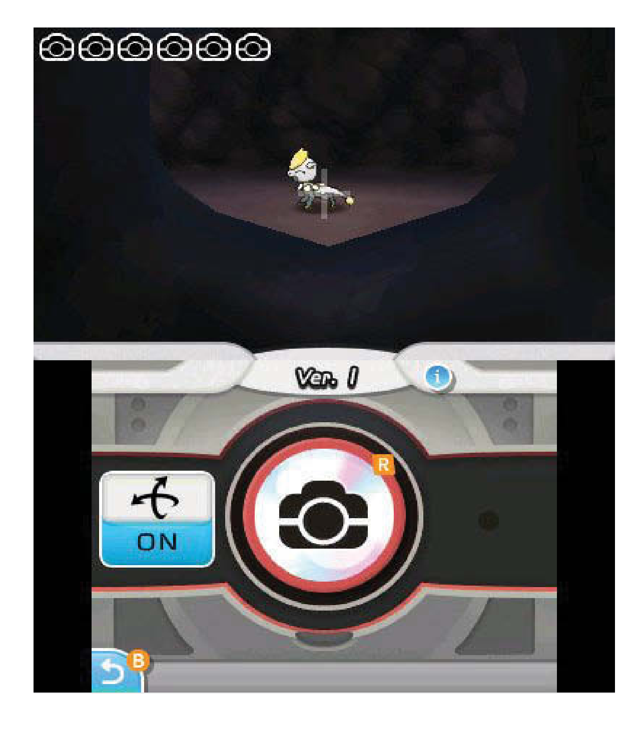
Otra convención muerta: las Máquinas Ocultas, las MO, esos ataques casi inútiles (a excepción de Surf) que quitaban espacio para ataques y que limitaban estrategias con las criaturas con las que progresábamos por el juego. Ahora, determinados Pokémon aliados (Tauros, Charizard, Lapras, etc.) realizan las acciones que antes hacíamos con dichos ataques y, de nuevo, la sensación de estar más metido en el mundo y de que los Pokémon sirven para algo más que para matarse entre ellos está ahí. Ojo, que liarse a golpes entre las criaturas sigue siendo lo más importante del juego y los combates siguen teniendo la misma gracia que el primer día. Los nuevos



LAS FORMAS DE ALOLA.
La novedad más destacada de esta nueva generación es que algunas de las criaturas que tan bien conocemos de los primeros juegos han sufrido algunas alteraciones. No son meros cambios en su aspecto, sino reinterpretaciones completas de sus tipos: Raicho es eléctrico y psíquico, Rattata y Raticate, siniestro y normal; Exeggutor, planta y dragón... Es un gusto poder revisitar a estos viejos conocidos con algún cambio bajo el brazo.



///Pokémon ha cambiado mucho en esta entrega, pero a la vez sigue siendo esa aventura de nuestra infancia///





[↑] Los Pokémon que sustituyen a las MO se van obteniendo a medida que se superan pruebas del juego.



[→] Mimar a los Pokémon al final de los combates permite curarlos de estados alterados, por ejemplo.

[↑] Los nuevos ataques especiales requieren de una piedra por cada tipo y van precedidos de una danza particular muy graciosa.

[↖] El juego está lleno de minijuegos y distracciones varias que no siempre terminan de cuajar ni divertir demasiado.

[←] La fotografía, por lo menos, permite recordar lo apabullantemente bueno que era Pokémon Snap. Ojalá Nintendo se anime con una nueva entrega en Switch...

ataques especiales quizá no sean tan atractivos como las Mega Evoluciones de la pasada generación, pero cumplen su papel. Se agradece que haya nuevas mezclas de tipos, habilidades más originales y criaturas tan bien diseñadas. Recomendamos, pero de calle, hacerse un equipo solo con nuevos Pokémon de Alola.

Y hablando de estos, sí, las formas de Alola que modifican los ataques, estadísticas, aspecto y, lo más importante, tipos de ciertos Pokémon son la leche. Ojalá haber tenido un Ninetales de tipo hielo y hada en el pasado para matar dragones como si fueran insectos.

Aunque algunas de las nuevas herramientas y complementos del juego no sirvan para nada en contraste con estas tres grandes alteraciones a la fórmula Pokémon, no tenemos ni la menor duda de que *Sol y Luna* es lo mejor que le podría haber pasado a la saga. Mejor incluso que *Pokémon Go*. Si el juego para móviles convirtió el viaje de *Pokémon* en algo real, esta nueva generación consigue que esas aventuras que permitían que la imaginación volara vuelvan a llegarnos.

Tanto si eres fan de toda la vida como si no has tocado un juego de la saga jamás, este juego es para ti.

95 GRÁFICOS
Parece mentira que por fin haya personas de tamaño normal y Pokémon que no son un chiste fuera del combate. Así, sí.

90 AUDIO
Melodías pegadizas y que casan muy bien con la nueva ambientación. Quizá no es su apartado más brillante, pero no estropea el conjunto.

90 MULTIJUGADOR
El multijugador tiene algunas pegas, pero los combates y el intercambio de criaturas es más sencillo que en entregas pasadas.

95 DURACIÓN
Un Pokémon dura todo lo que tú quieras y puede alargarse infinitas horas, sobre todo si quieres hacerte con todos.

95 JUGABILIDAD
Las bases de Pokémon siguen ahí, pero hay muchos cambios de estructura y, por fin, una historia con la que implicarse un mínimo.

95 TOTAL
El mejor episodio de la saga desde los primeros juegos: está lleno de novedades y cambios que lo hacen un imprescindible.

✔ El Pokémon con los mejores gráficos.
✔ Las nuevas criaturas son bastante buenas.
✔ La historia tiene interés y buenos personajes, algo que no era habitual en la saga.

✘ No todas las nuevas ideas tienen una aplicación.

Homie-G

Dragon Ball Xenoverse 2

LA HISTORIA SE REESCRIBE DE NUEVO



Compañía: **Bandai Namco**

Desarrollador: **Dimps**

Género: **Lucha**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1-6**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés-japonés**

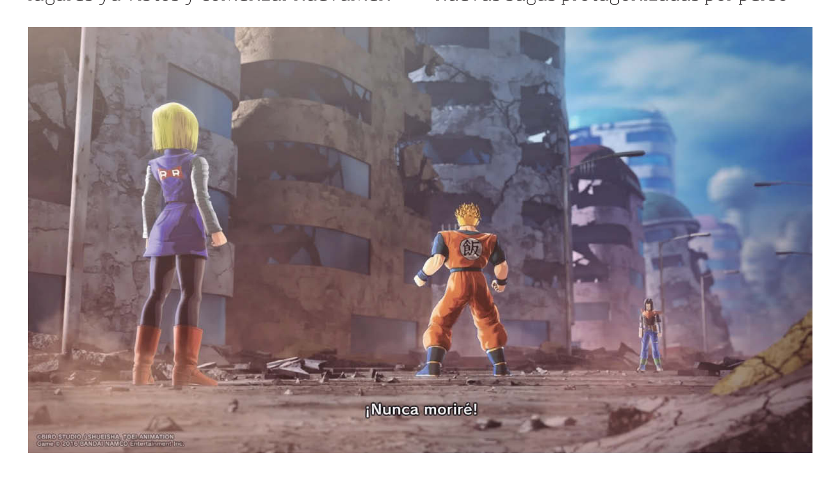
Hace más de un año, en primavera de 2015, analizábamos *Dragon Ball Xenoverse*, juego del que dijimos que, a pesar de contar con un sistema de combate algo mejorable, por opciones, horas de juego y posibilidades de personalización era el título más completo hasta el momento basado en el célebre manga de Akira Toriyama.

Pues bien, casi sin tiempo para digerirlo, cuando aún muchos de nosotros seguimos realizando misiones secundarias y subiendo niveles, nos llega esta segunda parte que repite casi exactamente la misma fórmula y la amplía de modo que todo lo que ya teníamos se ve multiplicado por siete en *Dragon Ball Xenoverse 2*.

Y no decimos siete porque sea el número que más fácilmente se viene a la mente a la hora de pensar en *Dragon Ball*, sino porque Conton City, la ciudad que sustituye a nuestra ya exploradísima Toki Toki, es aproximadamente siete veces más grande que su antecesora con todo lo que ello conlleva. Ya puedes prepararte para coleccionar más técnicas y objetos que nunca, para realizar más misiones que nunca, para enfrentarte a más enemigos que nunca y, por supuesto, para volver a echar horas y horas en este híbrido de lucha y MMO hasta tener el personaje más fuerte del universo. Y quizá sea esa la gran pega que cabe ponerle a *Dragon Ball Xenoverse 2*: demasiado poco tiempo para volver a sumirnos en un juego bastante continuista y parecido a su primera entrega cuyo sistema de combate no ha recibido más que levísimos retoques. Volver a proteger la historia principal del manga (saiyans, Freezer, Cell, Majin Buu...), visitar muchos lugares ya vistos y comenzar nuevamente de cero con nuestro personajes produce una sensación de déjà vu algo difícil de sobrellevar sobre todo en los primeros compases de la aventura.

Más grande, más Dragon Ball

Pero eso sí, a medida que vas avanzando y superando los primeros arcos argumentales, el asunto va mejorando sustancialmente, sobre todo porque a la historia principal de esta nueva entrega se suman nuevas sagas protagonizadas por perso-



[→] Esta vez libraremos también combates de los OVA como este en el futuro de Gohan y Trunks.



MISIONES COOPERATIVAS PARA HASTA 6 JUGADORES

Una de las grandes novedades de Dragon Ball Xenoverse 2. En ellas, a diferencia de los combates normales, nuestros enemigos ejecutarán técnicas exclusivas que darán lugar a pequeños combates contra esbirros o minijuegos en los que deberemos repeler enormes ondas de energía, destruir cristales misteriosos para evitar que te manden a otras dimensiones y muchas cosas más. Aquí la cooperación y ayudar a los amigos caídos serán las claves para vencer.

najes de los OVA, como son Slug, Turles o Broly, y de Dragon Ball Super, lo que quiere decir que podremos controlar a Goku y Vegeta en su versión Super Saiyan Blue así como a secundarios como Lord Bills, Whiss, Hit y compañía. Por cierto, Black Goku está también disponible como regalo para aquellos que reservaron el juego, aunque esperemos que pueda llegar en forma de DLC más adelante.

Las misiones secundarias son ahora más variadas debido a que desde Conton City podemos acudir a diversas localizaciones reales del mundo de *Dragon Ball* como la Capsule Corporation, la casa de Mr. Satán, el hogar del venerable anciano de Namek, la nave de Freezer o la Kame House. En ellas afrontaremos diversos desafíos que van desde buscar bolas de dragón a completar logros que nos den dinero y experiencia o incluso alimentar a Majin Buu para que forme una familia y tener así acceso a objetos exclusivos. Naturalmente, las misiones secundarias que ya conocemos siguen disponibles y es a través de ellas como conseguiremos desbloquear todo el plantel de luchadores y obtener los atuendos y técnicas más poderosas.





[↑] Los villanos Mira y Towa vuelven a hacer de las suyas acompañados, esta vez, de un misterioso saiyan enmascarado. ¿Cuál será su verdadera identidad?

[←] Llegados a cierto punto del juego obtendremos nuestra licencia de vuelo para poder recorrer Conton City a toda velocidad y llegar a lugares inaccesibles.



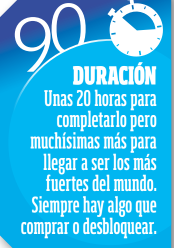
DRAGON BALL SUPER
Si estáis siguiendo esta nueva serie de anime estáis de enhorabuena, porque Dragon Ball Xenoverse 2 incluye personajes de todas y cada una de las sagas que se han visto hasta el momento. Y con las voces originales, claro.



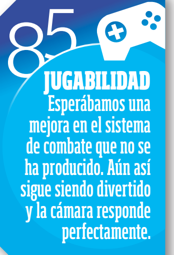
84 GRÁFICOS
Se mantiene la base del primer juego aunque con mejoras en modelados, efectos especiales y framerate. El resultado es incluso mejor que el de la serie.

79 AUDIO
Ningún tema original esta vez que llevarnos a la boca. El repertorio, eso sí, es mayor que en la primera entrega y algunas melodías son bastante mejores.

88 MULTIJUGADOR
Nuevas misiones cooperativas y hasta 300 jugadores simultáneos en Conton City. La historia principal tendremos que hacerla solos, eso sí.



90 DURACIÓN
Unas 20 horas para completarlo pero muchísimas más para llegar a ser los más fuertes del mundo. Siempre hay algo que comprar o desbloquear.



85 JUGABILIDAD
Esperábamos una mejora en el sistema de combate que no se ha producido. Aún así sigue siendo divertido y la cámara responde perfectamente.



[↑] La diosa Kaiyoshin del tiempo vuelve a guiarnos a la hora de patrullar la historia, aunque esta vez vendrá acompañada por el venerable dios anciano que ya conocemos del manga.

Interesante, por otra parte, resulta el sistema de entrenamiento con los diversos maestros que pueblan la ciudad, puesto que para acceder a muchos de ellos, así como a sus mejores enseñanzas tendremos que, por decirlo de alguna manera, licenciarnos en la Orange Star High School.

También llegan, como una de las novedades más destacadas, las misiones de experto para hasta seis jugadores tanto offline como online, donde nos enfrentaremos a terribles enemigos en combates que constan de varias fases y minijuegos muy espectaculares.

Hecho por y para fans

Y si eres fanático de *Dragon Ball* te esperan montones de referencias a la serie en forma de localizaciones que visitar, complementos con los que decorar a tu personaje (están hasta la Z-Sword o el sombrero del maestro Grulla), escenas de animación de gran calidad y, por supuesto, el doblaje original japonés de la serie si optas por elegir las voces en este idioma. Si *Dragon Ball Xenoverse* era completo, lo de esta segunda entrega es ya otro nivel.

ENTRENANDO A BASE DE MINIJUEGOS
No todo va a ser combatir. También nos encontraremos minijuegos que nos permitirán obtener bonificaciones. Entregar leche como en su día hicieron Goku y Krilín es uno de ellos, aunque el más curioso es el de alimentar a Buu para que tenga descendencia.



✔ Divertido, adictivo y con muchísimos detalles para los fans.
✔ Más personajes, más misiones, más minijuegos y más de todo.

✘ Demasiado continuista, sobre todo en sus primeras horas.
✘ Mismo sistema de combate.
✘ Argumentos alternativos más flojos que los de la primera entrega.

///Te lo pasarás genial con él si no jugaste al primero. En caso contrario, de tu devoción hacia Dragon Ball dependerá el embarcarte de nuevo en la Patrulla del Tiempo///



85 TOTAL

Super Mario Maker

UNO DE LOS JUEGOS MÁS CURIOSOS DE WII U SE HACE PORTÁTIL



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo**

Género: **Plataformas**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

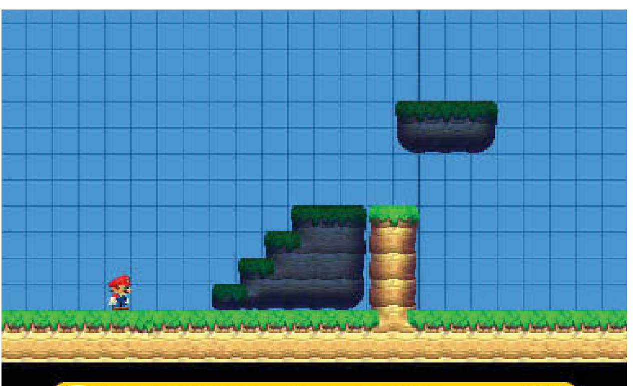
El Francés

Super Mario Maker es un juego que nos pilló a muchos con la guardia baja. ¿Un editor de niveles de *Super Mario* podía ser tan bueno como un juego diseñado por Nintendo con ese mismo fin? Los que dudamos, cuando lo tuvimos en nuestras Wii U, tuvimos que tragarnos nuestras palabras y pedir perdón: qué maravilla era. Ahora que está en 3DS, sin embargo, parece que se ha invertido un poco esta ecuación: es más importante lo diseñado por Nintendo que lo demás. Y eso es un poquito negativo, pero no del todo malo.

La versión para 3DS de *Super Mario Maker* incluye 100 nuevos niveles hechos por Nintendo para el disfrute de los jugadores. La versión original ya traía unos cuantos, pero sabían a poco, sobre todo recién lanzado el juego. Hasta que no surgieron las maravillas enrevesadas de los jugadores, las pantallas de Nintendo eran las mejores y las que más se jugaban. Así, ahora hay un porrón de pantallas para romperse la cabeza y hacer callo en los pulgares con saltos imposibles, trampas puestas a muy mala leche y usos muy inesperados de esos simpáticos símbolos que hacen que *Super Mario* sea lo que todos conocemos y queremos.

Es una lástima que esto se haya conseguido a costa del mejor apartado creativo. La edición y creación de niveles sigue ahí, tranquilos. Es posible montarse una mazmorra de dolor si se tiene suficiente maña y tiempo. También es posible hacer chistes y pequeñas historias con los niveles. El espíritu del juego, en este sentido, sigue intacto. El problema está a la hora de jugar los niveles de otros jugadores o compartir los que nosotros hayamos creado. Solo es posible jugar a recomendaciones de las que hace Nintendo o a los niveles del desafío de 100 Marios, para empezar. Tampoco hay un buscador, por lo que todo el catálogo de maravillas creadas en Wii U está fuera de nuestro alcance. Y, a la hora de compartir lo que nosotros hayamos creado, la única opción real es distribuirlos mediante Street Pass. No poder subir online las pantallas que hemos creado es, quizá, el aspecto más ridículo de esta versión: ¿para qué hacer más cómoda y portátil esta







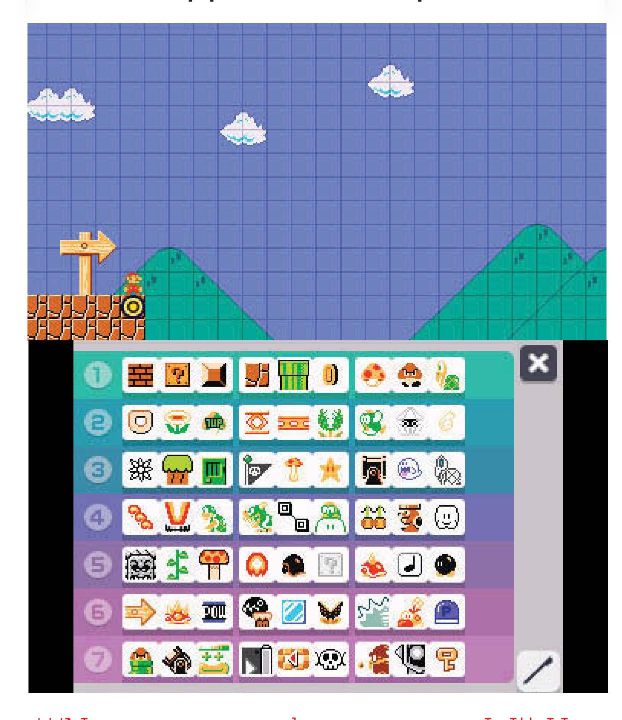
[↗] El desafío de los 100 Mario no es moco de pavo. Algunos niveles parecen diseñados por Satanás.

[→] Las trampas de los niveles más avanzados están entre lo absurdo, lo retorcido y lo fabuloso.



UN EDITOR MÁS PRÁCTICO

El editor de Super Mario Maker resultará familiar a cualquiera que lo jugara en Wii U, pero en 3DS es bastante más práctico. Al tener las dos pantallas bien juntas, el proceso creativo es más fluido y construir niveles es bastante más rápido que en Wii U. Otra cosa es lo limitado que está el juego a la hora de compartir dichos niveles, claro, donde realmente la versión de Wii U es la que podemos considerar realmente completa.

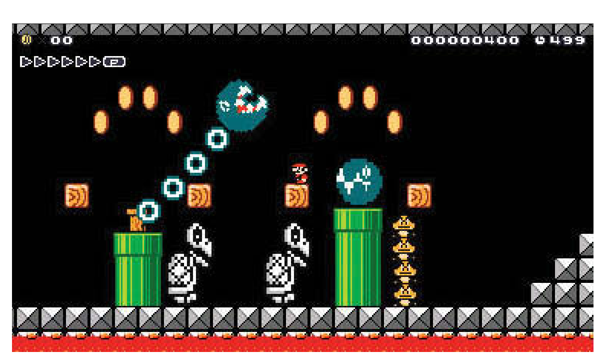


///No es tan completo como en Wii U, pero es portátil, y eso basta///

maravilla creativa si luego no se permite compartirla con el mundo entero?

Menos mal que esta edición tiene un modo historia, por llamarlo de alguna forma, gracias a los niveles diseñados por Nintendo y que, pese a lo absurdamente limitado del online, hace que esta versión también merezca la pena. No es una adaptación pensada en los creadores, sin embargo. Está hecha para aquellos que solo disfrutan jugando a Mario y que pasaron más horas en la versión de Wii U jugando a lo que hacían otros que creando ellos mismos. Pese a las ausencias, es fácil echarle de nuevo horas y horas a *Super Mario Maker* porque, bueno, hay fases geniales. Hay algo especial en ver cómo una flor de fuego y un Koopa Clown Car dan como resultado una pantalla que es básicamente un shoot'em-up. Encontrarte una sala repleta de enemigos que no te afectan porque llevas un casco especial que te ha caído en el momento preciso en la cabeza, también es fabuloso.

Si la versión de Wii U demostró cómo los jugadores de *Mario* podían transformar la fórmula, en la versión de 3DS es la mismísima Nintendo quien lo hace, y eso es maravilloso.







[→] Super Mario World sigue siendo uno de los juegos más bonitos de la historia.

[↓] Saltar casi al instante entre los distintos niveles que ofrecían los Super Mario es algo que nunca deja de sorprendernos en este juego.



85 GRÁFICOS
¿Qué se puede esperar de los gráficos de juegos con décadas de años a sus espaldas? La representación de semejantes joyas es fantástica. Pena que no se vean como en Wii U.



90 AUDIO
Melodías clásicas y nuevos temas para menús y para algunas de las graciosas interacciones que tienen lugar entre objetos. Sí, la canción del subterráneo es genial.

80 DURACIÓN
Aunque en Wii U te podías pasar la vida jugando creaciones ajenas hasta morirte, aquí eso no es tan sencillo. Tener menos acceso a niveles le perjudica muchísimo.

75 JUGABILIDAD
Los controles en 3DS no pierden demasiado con respecto a los de Wii U, pero aunque los 100 nuevos niveles son geniales, se echan de menos sus componentes online más puros.

85 TOTAL
Un juego igual de interesante que en su versión para Wii U, aunque con algunas restricciones que lo limitan bastante. Aún así, tenerlo en portátil suma puntos y hace que volver a él sea una maravilla.

✔ Hay algo adictivo en jugar niveles imposibles de estos clásicos.
✔ Se adapta perfectamente a la portátil.
✔ Los nuevos niveles de Nintendo son la leche.

✘ No poder subir niveles online o descargarlos con facilidad le quita una buena parte de su gracia.

Semper Fidelis

LEGO Dimensions

MIL LICENCIAS Y UN DESTINO



Compañía: **Warner Bros. Int.**

Desarrollador: **Traveller's Tales**

Género: **Acción**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, Wii U**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

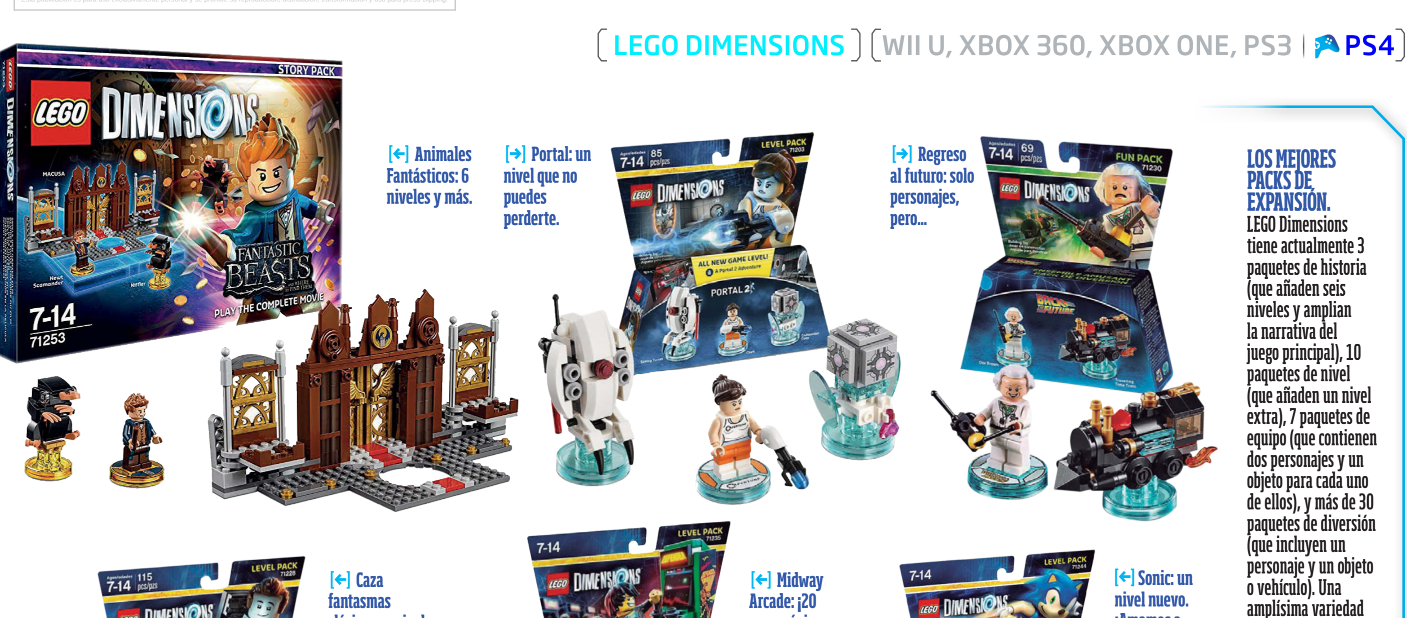
[→] Piensa una franquicia que te gustaría ver en un videojuego de LEGO. Posiblemente esté ya en Dimensions, o lo estará pronto...

Con un año de retraso hemos recibido por fin *LEGO Dimensions*, el título de Warner Bros y Traveller's Tales de juguetes que cobran vida. Si no tienes ni idea de qué va el asunto, te lo resumimos: imagina un juego de plataformas simple, en el que se machacan muchos botones y se salta de acá para allá, añádele vehículos, algún puzle (de los que no te obligan a romperte demasiado el coco) y la posibilidad de jugar de forma cooperativa con un compañero de forma local. Después adereza con mucho humor, de ese para todos los públicos, y termina la receta haciendo que para disfrutar de la totalidad de personajes que existen en el universo *Dimensions* necesites comprar una figurita real en tu tienda de videojuegos o de juguetes habitual.

Ya tienes una idea bastante fiel de lo que esta propuesta ofrece, aunque hay que sumarle el matiz de permitir que se crucen licencias que, de cualquier otra forma, nunca tendrían nada en común. Así, es posible ver a Gandalf compartiendo pantalla con Sonic, Bart Simpson, M.A. del Equipo A o Newt Scamander, entre muchos otros. Un ejercicio de imaginación sublime que consigue transportarnos a los tiempos en que éramos niños y mezclábamos los juguetes, haciendo que compartieran aventuras sin importar su origen. Esa es la magia de *LEGO Dimensions*, ya que por lo demás nos encontramos con una versión edulcorada de lo que ofrecen los últimos títulos con muñecos amarillos. Nos referimos a detalles como que los diálogos no son tan jocosos, o que la variedad de situaciones que presenta es algo menor a la habitual, por aquello de tener que pasar por caja para tener un mayor rango de posibilidades a nuestra disposición, aunque podemos alquilar unos segundos un 'muñeco' para no quedarnos a medias del todo. En resumidas cuentas, que parece que recibimos una de cal y otra de arena.

A su favor cuenta con el hecho de que no se trata un título que viva de secuelas, de esos que nos obligan a comprar un nuevo portal y juego cada año, sino que se ha planteado como un proyecto en expansión continua. De esta manera,





[←] Animales Fantásticos: 6 niveles y más.

[→] Portal: un nivel que no puedes perderte.

[→] Regreso al futuro: solo personajes, pero...



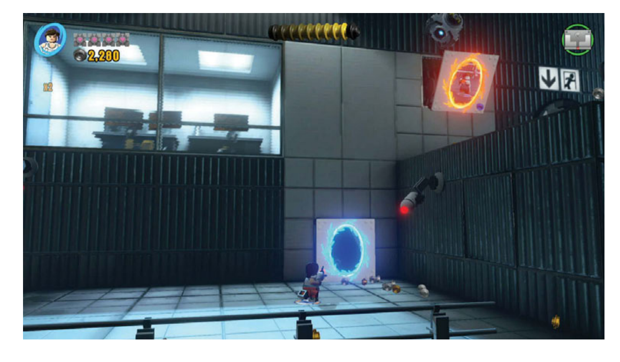
[←] Caza fantasmas clásico: un nivel completo.



[←] Midway Arcade: ¡20 recres épicas y viejunas!

[←] Sonic: un nivel nuevo. ¡Amamos a Sonic!

LOS MEJORES PACKS DE EXPANSIÓN. LEGO Dimensions tiene actualmente 3 paquetes de historia (que añaden seis niveles y amplian la narrativa del juego principal), 10 paquetes de nivel (que añaden un nivel extra), 7 paquetes de equipo (que contienen dos personajes y un objeto para cada uno de ellos), y más de 30 paquetes de diversión (que incluyen un personaje y un objeto o vehículo). Una amplísima variedad de opciones entre las que podemos elegir (pasando por caja, eso sí). Si tuviéramos que elegir solo unos pocos de entre todas las atrayentes opciones posibles, nos quedaríamos con los que encontraréis justo a la izquierda de estas líneas...



[↑] El nivel que más nos ha gustado de los que hemos podido jugar ha sido el basado en Portal, que presenta puzles y mecánicas únicas y propias.



hace unas semanas llegó la primera gran expansión, que entre otras mejoras incluye un modo multijugador competitivo, ampliando las posibilidades del juego base, independientemente de cuando lo hubiéramos comprado. Un buen detalle que deja claro que el modelo de negocio de *LEGO Dimensions* es muy distinto al que estamos acostumbrados por estos lares. Además, la inclusión de este modo de juego abre el abanico de opciones multijugador que, en lo que se refiere a la campaña, sigue anclado en los clásicos dos jugadores cooperativos y de forma solo local. Es decir, lo habitual en los juegos de *LEGO*. Suficiente y muy divertido, pero peca de cierto estatismo... Ya sabéis, siempre queremos más y mejor de lo que nos gusta, y es nuestro caso con los juegos de TT Games.

A la lista de pequeños lunares que alejan al juego de la excelencia, hay que sumarle el hecho de que





[↑] El pack de expansión Midway Arcade no se queda atrás en cuanto a añadidos y novedades, con más de 20 recreativas clásicas como Defender, Gauntlet, Super Sprint o Spy Hunter y muchísimos minijuegos propios en su nivel.



EL PACK DE INICIO
Esto es lo que encontrarás en la caja si compras LEGO Dimensions. Además de una campaña completa, el pack incluye tres personajes, un vehículo y la puerta de entrada al mundo de juego, que tendrás que montar con tus propias manos.

78 GRÁFICOS
Simpáticos, pero poco detallados. El motor gráfico aquí utilizado tiene ya unos cuantos años de antigüedad y eso resulta más que evidente.

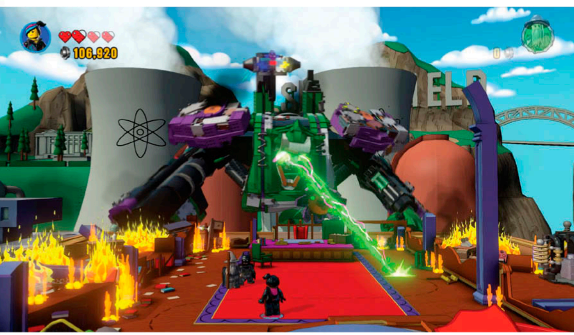
88 AUDIO
Aquí sube el nivel, por el doblaje al castellano y por utilizar las melodías propias de muchas de las licencias que incluye. Los efectos, acompañan perfectamente.

85 MULTIJUGADOR
Como todos los juegos de la franquicia LEGO, este título se disfruta más con un amigo (solo), aunque tenga que ser de forma local. Se ha añadido un modo Vs.

88 DURACIÓN
La duración va muy relacionada con el número de packs que tengamos, aunque el pack inicial dura más de 10 horas, lo que no está nada mal.

82 JUGABILIDAD
Muy entretenido, sobre todo en compañía, pero más limitado que otros LEGO, y además recortado para que pasemos por caja para comprar otras figuras.





[↑] Jurassic World x Scooby Doo. Otro cruce completamente loco e imposible, que solo es posible en LEGO Dimensions (o en fantasías infantiles).

[↗] ¿Qué hace Gandalf en Springfield? Pues luchar contra ese monstruo gigantesco, entre otras muchas cosas...

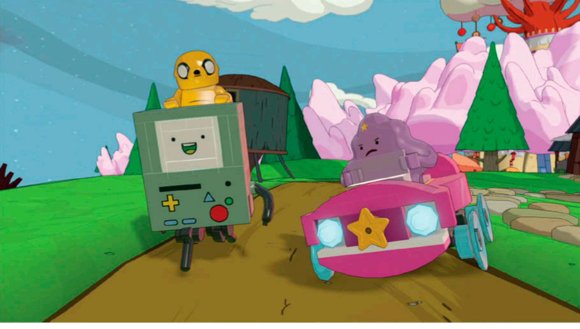
LEGO Dimensions comienza a quedarse demasiado "viejo" en cuanto a presentación visual. El motor gráfico de Traveller's Tales tiene ya unos cuantos años y, aunque sigue cumpliendo en términos generales, hace que nos encontremos con demasiados escenarios vacíos y faltos de detalle, fruto de la "multiplataformidad" del juego (sobre todo por el hecho de haber salido también en Xbox 360 y PS3). Quizás para compensarlo, la parcela sonora cumple con creces, sobre todo con una banda sonora extraída de las licencias, pero con el toque LEGO justo para resultar originales, y sin olvidarnos del doblaje al castellano del juego (que llega mediante descarga, ya que no está incluido en el disco que viene en la caja).

Es una pena que los mejores niveles que hemos probado de este *LEGO Dimensions* no estén incluidos en el pack de inicio, ya que si pudiéramos elegir, *Portal* y *Midway Arcade* habrían añadido un plus de variedad y novedad a la mezcla clásica de todo juego de *LEGO*.

En resumidas cuentas, estamos ante un buen juego, pero es el *LEGO* más inspirado que hemos podido jugar...

///Una oportunidad perfecta para fusionar licencias incompatibles///





[↑] Hora de Aventuras es otra de las licencias que recientemente se han sumado a este juego.

✔ Su sentido del humor
✔ Perfecto para jugar con los pequeños de la casa.
✔ Se actualiza para que no haga falta segunda parte.

✘ Más plano que otros LEGO.
✘ Quedarnos sin hacer cosas por no tener la figura correspondiente.
✘ Es algo feote gráficamente.

///Una buena oportunidad de mezclar licencias que pocas veces vamos a volver a ver juntas, pero algo inferior a otros juegos de LEGO, aunque siga siendo muy divertido///



REVIEW

Sergio Martín "Replicante"

Rise Of The Tomb Raider: 20 Year Celebration

LARA CROFT REGRESA A PS4 POR LA PUERTA GRANDE



Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Crystal Dynamics**

Género: **Aventura**

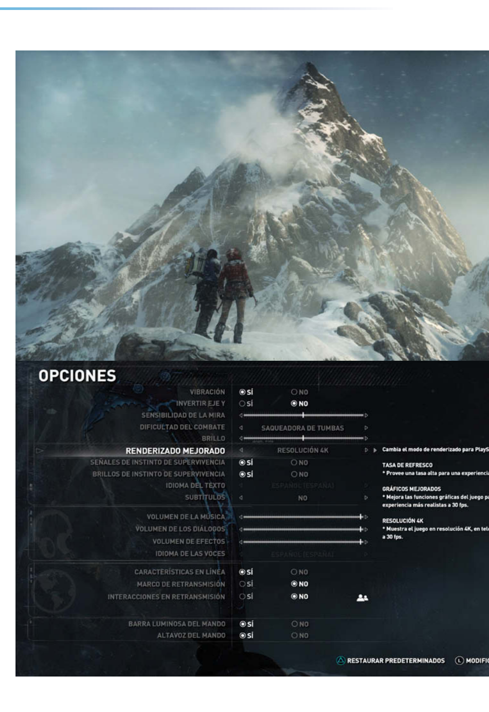
Plataformas: **PS4, PC**

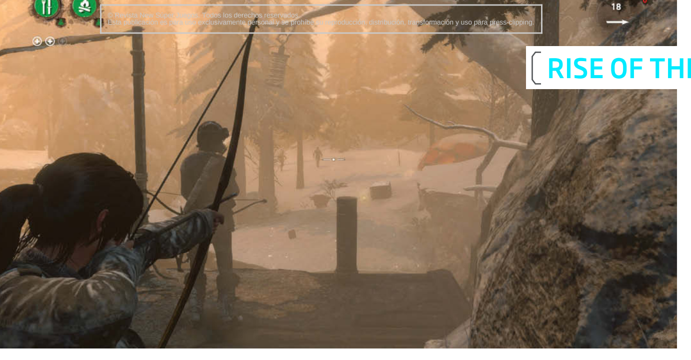
Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Se ha hecho mucho de rogar, un año exactamente desde que apareciera para Xbox One (en PC lo hizo tiempo después), pero por fin los jugadores de PS4 pueden disfrutar por segunda vez de Lara Croft. ¡Y en todo su esplendor! *Rise Of The Tomb Raider: 20 Year Celebration* supone el ansiado regreso de la arqueóloga a la consola de Sony, y lo hace con la misma aventura que cautivó a los poseedores de Xbox One y PC pero que, además, ha sido aderezada por diversos extras complementarios que convierten a esta edición en la más atractiva de todas. Pero vayamos paso a paso. Para empezar, nos encontramos nuevamente con una aventura en toda regla y en su máxima nobleza. En esta ocasión Lara se muestra como una aventurera más adulta, segura de sí misma y experimentada, quien se embarca en una nueva odisea en la que tiene que demostrar su dominio en diversas suertes, desde la escalada al manejo de diferentes armas o sus dotes para el plataformeo y la resolución de puzles. Pero lo más importante de todo y su cualidad más preciada tiene que ver con su capacidad para sobrevivir a las circunstancias más severas. Y es que la aventura pone a prueba su resistencia tantas veces que cuesta imaginar que la protagonista sea capaz de salir con vida. Pero para eso estamos nosotros, para ayudarla, algo que se convierte en un placer como pocos hemos podido disfrutar en la presenta generación de máquinas porque, os lo garantizamos, existen pocos títulos tan profundos, bien realizados y apasionantes como esta obra de Crystal Dynamics. Es imposible no disfrutar de cada segundo que nos plantea esta maravilla digital. Sin embargo, eso ya lo sabíamos todos los que jugamos al título original de Xbox One. ¿Y qué novedades nos ofrece esta edición? Pues bastantes, afortunadamente. Y una de las más destacadas es la posibilidad de disfrutar de un nuevo capítulo o episodio, por así decirlo, que responde al nombre de Lazos de Sangre. La mansión Croft se con-





[←] El modo cooperativo para dos jugadores, ideado en exclusiva para esta versión, nos propone tratar de sobrevivir a condiciones muy duras el mayor tiempo posible. ¡Engancha que da gusto!

[↓] Esta edición 20 Year Celebration incluye todo el contenido DLC aparecido para el juego original, más diversos extras como nuevos trajes y apariencias para Lara Croft.

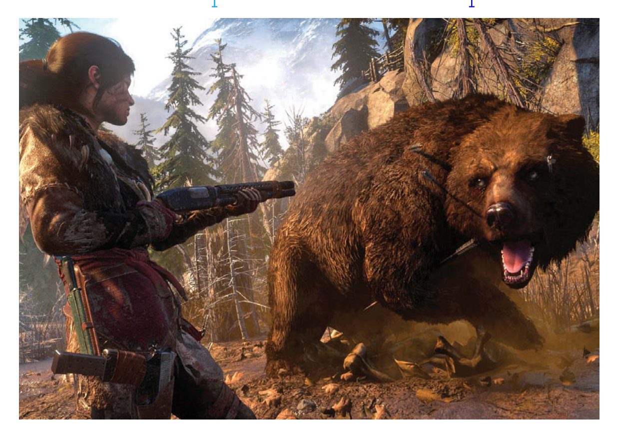




[↑] La aventura es tan completa, variada y emocionante que no pararéis hasta llegar al final de la misma. Pero para eso tendréis que superar situaciones de todo tipo, desde enfrentamientos contra decenas de rivales a puzles y demás contratiempos. Un viaje del todo irresistible.

///Lara Croft se presenta en PS4 con una versión de su última aventura igual de sobresaliente pero aún más completa///

[↑] Otra de las grandes novedades de esta versión es la compatibilidad con PlayStation VR. Es posible jugar Lazos de Sangre al completo usando dicho aparato, pudiendo optar por avanzar libremente o mediante "teletransportes", la mejor opción porque evita mareos innecesarios.





PARA EXPRIMIR LA POTENCIA DE PS4 PRO, los desarrolladores han optado por incluir tres opciones de configuración gráfica distintas. De esta forma es posible jugar a 1080p y una tasa desbloqueada de cuadros por segundo (entre 45 y 60), fijar la tasa de fps a 30 y disfrutar de mejores efectos o, también, optar por jugar a 4K.

vierte en el escenario idílico en el que tiene lugar esta mini aventura (de una hora de duración aproximadamente) que transcurre de manera independiente a la aventura en sí. En ella debemos profundizar en la infancia de Lara, solventando distintos puzles por el camino... y sin tener que usar arma alguna. ¿Y sabéis qué es lo mejor? Que es posible disfrutar de Lazos de Sangre con PlayStation VR, una experiencia que sin duda merece la pena probar. Pero hay más. Esta versión también incluye una modalidad cooperativa online, que viene a ser el modo Aguante clásico pero para dos personas, opción que resulta tremendamente desafiante y también muy divertida. ¿Os gusta la acción? Pues en Pesadilla de Lara la vais a encontrar por arrobas, siendo otra de las grandes innovaciones que presenta esta versión. Y para que no falte de nada, los desarrolladores también han incluido de serie todo el material DLC aparecido para el juego original así como algunas pequeñas novedades adicionales, como por ejemplo nuevos trajes y apariencias para la protagonista (algunas realmente llamativas). Todo esto, además, ha sido bien respaldado por un envoltorio magnífico, siendo uno de los juegos más espectaculares y vistosos de cuantos han aparecido para la máquina de Sony. Es un auténtico privilegio contemplar a los animales campando a sus anchas por amplias y bellas llanuras, así como hacer lo propio con los copos de nieve que se agolpan en las cumbres de las montañas o los riachuelos que se dejan ver en las oscuras y húmedas cuevas que también debemos recorrer. En definitiva, *Rise Of The Tomb Raider: 20 Year Celebration* es un viaje magnífico hacia el terreno de la excelencia jugable... y también técnica, sobre todo si disponemos de una PS4 Pro. Y es que de esta forma es posible elegir la configuración visual que más nos interese, incluyendo la posibilidad de disfrutar de resolución 4K no nativa si disponemos de una televisión apropiada. Un detalle de calidad más para una obra excelsa en todos sus ámbitos.

[↑] La naturaleza salvaje es otra de las grandes amenazas de la arqueóloga a lo largo de la aventura. Con bastante frecuencia tenemos que vérnoslas con osos sedientos de sangre, enfrentamientos que resultan tan violentos como tremendamente emocionantes.

93 GRÁFICOS Crystal Dynamics ha conseguido recrear una obra espectacular. En esta faceta sólo existe un título que la supere, y ya sabéis cuál es...

94 AUDIO Estamos ante uno de los mejores doblajes que se han realizado a nuestro idioma. Y la banda sonora es tan buena como acertada.

85 MULTIJUGADOR El modo cooperativo online es una de los principales innovaciones que presenta esta edición. ¡Y resulta muy ameno!

91 DURACIÓN La aventura principal posee una duración más que plausible. Y a esto se añaden varios extras que prolongan todavía más su vida útil.

92 JUGABILIDAD Lara Croft demuestra una vez más que sus aventuras siguen siendo de las más apasionantes que podemos vivir en la actualidad. Una delicia.

92 TOTAL A pesar de llegar con retraso a PS4, esta versión nos ofrece la misma calidad que la edición original y ha sido aderezada por extras apetecibles.

✔ La aventura no puede ser más atractiva y variada.
✔ Los extras aportan más frescura y entretenimiento.
✔ Gráficamente es uno de los juegos punteros de PS4.

✘ No innova demasiado.
✘ Si jugasteis al original de XOne y PC, pierde gracia.

[↑] Nueva guerra, nuevos héroes. Han pasado 25 años desde que Marcus y compañía liberaron al planeta Sera de la amenaza Locust. Ahora le toca a su hijo, y a sus amigos, librar esta nueva batalla.

Xcast

Gears Of War 4

UN NUEVO COMIENZO QUE NO SE OLVIDA DE SUS ORÍGENES



Compañía: **Microsoft**

Desarrollador: **The Coalition**

Género: **Acción**

Plataformas: **PC, Xbox One**

Jugadores: **1-10**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Ha pasado casi una década desde que conocimos a un mozalbete llamado Marcus Fénix. Sus primeras aventuras supusieron una revolución y el espaldarazo definitivo de su papá, Cliff Bleszinski, al estrellato del mundo de los videojuegos. Sin embargo, los tiempos han cambiado, hasta el punto de que estamos ante una nueva generación de consolas y hasta Cliffy B. ha decidido dedicarse a otros menesteres alejados de la serie *Gears Of War.*

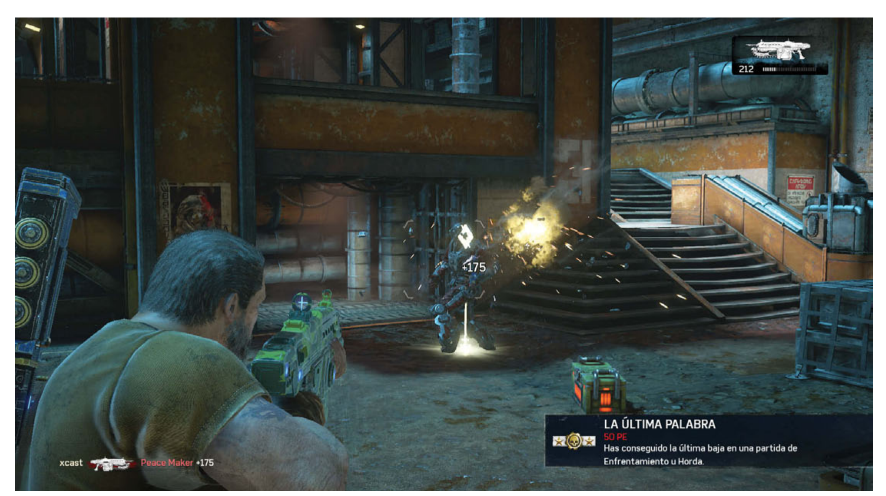
Tanto ha cambiado el panorama que ahora tras *Gears Of War 4* no está ya Epic Games, sino los "novatos" de The Coalition, y su cara tampoco es nuestro querido e híper-hormonado Marcus, sino su hijo J.D. Para más inri, Rod Fergusson, ex-Epic y nuevo jefazo de la serie, declaró que en este juego "traicionarían a los usuarios por la innovación". Una tesitura que nos hizo temer por lo que pudiera ser este nuevo comienzo para la serie, que promete ser además el primer capítulo de una historia más amplia. Sin embargo, tras haber jugado largo y tendido a *Gears Of War 4*, podemos afirmar que estamos ante un título con personalidad propia, que sabe continuar con los patrones marcados originales de todo *Gears*, hasta el punto de que incluso habríamos deseado alguna novedad extra.

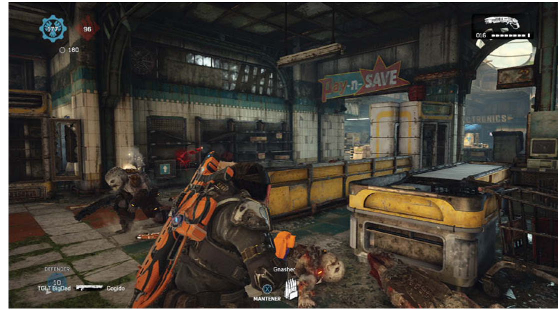
De esta forma, lo que vamos a encontrar es un juego de acción en tercera persona con un fuerte enfoque cooperativo para dos jugadores (a pantalla partida o a través de internet), y una gran importancia de las coberturas. ¿Os suena? Sí, lo mismo que todos y cada uno de los *Gears Of War* anteriores. Este es precisamente el gran (y casi único) fallo de *Gears Of War 4*, el de pecar de cierto conformismo a la hora de presentarnos su propuesta jugable. Por supuesto, hay atisbos de innovación y evolución, sobre todo al conseguir ofrecernos una campaña de unas 8 horas tan variada como pocas historias hemos vivido dentro del género al que pertenece este juego. Tan pronto estaremos combatiendo a un tipo de enemigos, como montando en moto, luchando por sobrevivir a una tormenta eléctrica o pilotando un robot gigantesco, solo por citar algunos momentos estelares de su evolución jugable. En este sentido cumple con creces el trabajo de The Coalition.

Sorprende también con la historia, aunque le cueste despegar, siendo su punto de inflexión la aparición de Marcus Fénix, ahora un secundario de lujo. Más allá de esto, la narrativa de *Gears Of War 4* se presenta interesante, y sabe sentar las bases de lo que nos espera en un futuro próximo, con una nueva guerra que arrasará el planeta Sera. Esta vez el destino dependerá de J.D. y sus amigos, que tendrán que vérselas con Deebees y Enjambre en un continuo más difícil todavía que acaba de forma espectacular.

Por supuesto, como ocurre con todo *Gears Of War* que se precie de serlo, la campaña solo es una parte de la ecuación, y nos encontraremos una vertiente multi-







[↑] El modo multijugador ofrece una gran variedad dentro del particular estilo de juego de la serie Gears Of War. Además, vuelven algunos de los mapas y modos de juego más emblemáticos, con retoques aquí y allá que los hacen (casi) nuevos.
[←] Marcus Fénix no es un personaje jugable durante la campaña, pero sí que lo tendremos a nuestra disposición en los diversos modos multijugador de Gears Of War 4. Además, podremos desbloquear varios skins diferentes para este y los otros personajes incluidos en el juego.



HORDA 3.0
Todo fan de Gears Of War sabe que el modo Horda es una parte fundamental de la propuesta, en todas y cada una de las entregas del título, desde que apareció en la serie con la segunda entrega. En esta ocasión el objetivo es el mismo, aguantar 50 rondas de dificultad creciente. Sin embargo, la variedad de armas, trampas y equipamiento es mayor, igual que la diversidad de enemigos presente, también superior. Por si esto no fuera suficiente, ahora nuestra base es móvil y se ha introducido una especie de moneda que debemos recoger tras cada baja para poder construir nuevos elementos y armamento.

///Una campaña brillante, a la que se le suman modos multijugador que hacen casi infinito este juego///



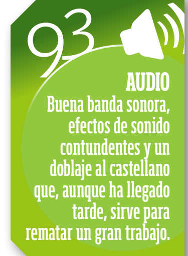
[↑] Marcus Fénix ya no es el protagonista de la saga Gears Of War, sino un secundario de lujo que sirve para dar fuerza a la trama, y que nos acompañará, sin poder controlarlo, durante buena parte de la campaña.

jugador de lo más interesante y trabajada. Por un lado está el nuevo modo Horda, en el que cinco jugadores tendrán que sobrevivir a 50 oleadas enemigas de creciente dificultad. El cambio en esta ocasión viene por el Fabricante, nuestra base y punto desde el que podremos abastecernos de material, que ahora es móvil. Esto permite más variantes estratégicas en nuestra lucha contra el incesante acoso enemigo. Tan divertido y adictivo como siempre, pero más profundo que nunca.

Se le suma el modo multijugador competitivo, que nos vuelve a enfrascar en esa serie de luchas a escopetazos a pecho descubierto que tanto gustan y desesperan a partes iguales. Aquí las innovaciones se difuminan un tanto, limitándose a los nuevos "aparatos bélicos" que tendremos a nuestra disposición. El giro novedoso en este caso llega de la mano de la personalización de la experiencia a través de una serie de cartas, que recibiremos a través de cofres al más puro estilo de

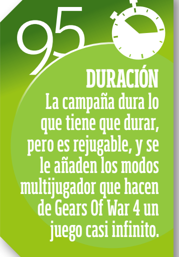


EL GORE ES TU AMIGO
Otra de las señas de identidad de la serie es ~~el~~ gore, con ejecuciones brutales y sangrientas. Si esperabais que se cortaran un poco en este aspecto, os equivocabais. Y nos encanta que siga siendo así.



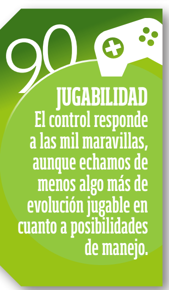
90 GRÁFICOS
Un buen trabajo en líneas generales, pero con momentos indignos del pedigrí que se presupone a esta serie. La versión PC es ligeramente superior.

93 AUDIO
Buena banda sonora, efectos de sonido contundentes y un doblaje al castellano que, aunque ha llegado tarde, sirve para rematar un gran trabajo.

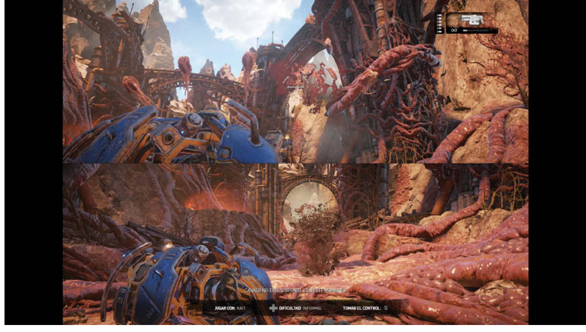


96 MULTIJUGADOR
Cooperativo en la campaña, cooperativo con el modo Horda y competitivo a cara de perro. Montones de posibilidades y todas funcionan de lujo.

95 DURACIÓN
La campaña dura lo que tiene que durar, pero es rejugable, y se le añaden los modos multijugador que hacen de Gears Of War 4 un juego casi infinito.



90 JUGABILIDAD
El control responde a las mil maravillas, aunque echamos de menos algo más de evolución jugable en cuanto a posibilidades de manejo.



[↑] La pantalla partida está presente en la totalidad de modos de juego de Gears Of War 4. La única pega es que se recorta algo de espacio en los laterales, y sufre ciertas ralentizaciones.

[↗] ¿Te suena ese enemigo? La respuesta es un más que probable no, pues se trata de uno de los muchos nuevos rivales creados para este GOW4.

[→] Ganaremos dinero para comprar cofres y desbloquear nuevas skins y posibilidades.

lo visto en *Call Of Duty*. No es demasiado cambio, pero sí suficiente para volver a engancharnos durante noches y noches. Más aún si le sumamos el hecho de que todos los nuevos mapas llegarán de forma gratuita en la rotación de mapas mensual, sin tener que pasar por caja para disfrutar de ellos online, aunque si los queremos para nuestras partidas privadas sí habrá que hacer un desembolso.

Espectáculo para ojos y oídos

El colofón de la propuesta es su apartado audiovisual, que comienza con un motor gráfico a la altura de las circunstancias (aunque con algún automatismo de sobra y texturas algo pochas en ocasiones), capaz de demostrar la potencia de Xbox One, al ofrecer gráficos en 1080p y 30fps en la campaña, subiendo a 60fps en el multi. En PC el espectáculo es aún mayor, claro. Y en lo que respecta al sonido, nada que objetar, donde hasta el doblaje a nuestro idioma roza un gran nivel, aunque haya llegado un poco tarde.

✔ La campaña más variada que hemos visto en un Gears Of War.
✔ Horas y horas de diversión en sus tres excelentes modos de juego.
✔ Más nuevas armas, enemigos y situaciones que nunca.

✘ Muy continuista en cuanto a mecánicas jugables se refiere.
✘ A la campaña le cuesta despegar.

///Un retorno por la puerta grande. Gears Of War 4 cumple en todos los aspectos, y solo puede echársele en cara no innovar más en lo jugable///

93 TOTAL







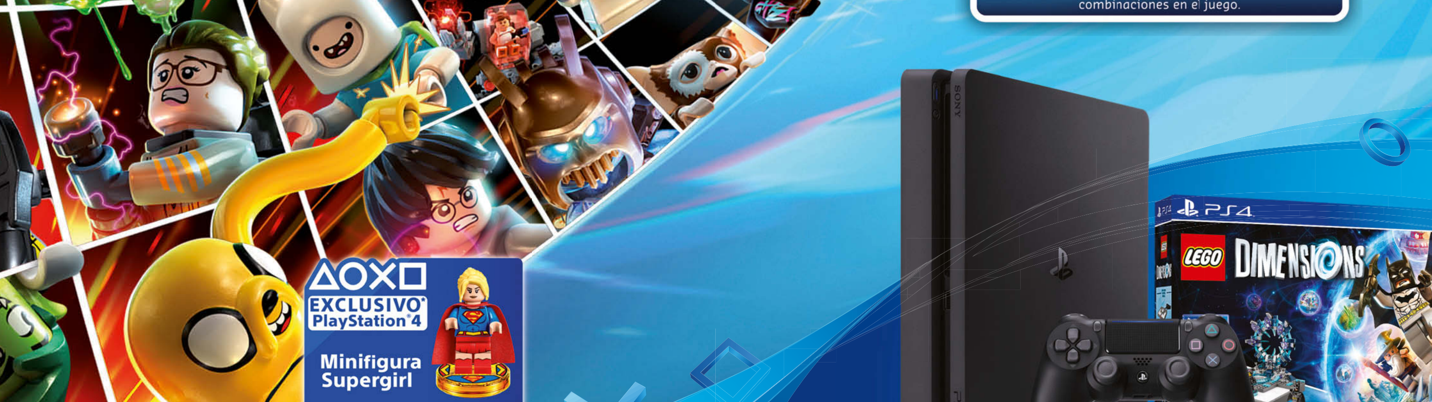




HISTORIAS MÁS GRANDES. COMBATES MÁS GRANDES. PERSONAJES MÁS GRANDES.









Mario Party Star Rush

LA MISMA DIVERSIÓN DE SIEMPRE, PERO A TODA VELOCIDAD



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Nintendo**

Género: **Juego de mesa**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-4**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

J.C. Mayerick

Los mejores recuerdos de diversión en familia con una consola me los ha dado de lejos la serie *Mario Party*. Son juegos que adoro, pero a los que últimamente les echaba en cara la larga duración de sus partidas y lo tediosas que se volvían las esperas entre tirada y tirada. Debe ser que me hago mayor. O no, porque Nintendo ha debido pensar lo mismo, toda vez que en este *Mario Party Star Rush* ha optado por modificar sustancialmente el sistema de juego y sustituirlo por uno mucho más dinámico y divertido. En esencia, el juego es más de lo mismo, tirar el dado y avanzar, con la diferencia ahora de que nos podemos mover libremente por las casillas del tablero. Y lo que es más importante, todos los jugadores tiran el dado y se desplazan a la vez. Todo esto añade un nivel más de estrategia a las partidas, ya que en ocasiones nos convendrá caer en la misma casilla que otro jugador para arrebatarle alguna de las monedas o aliados que haya recogido.



[↑] Los aliados participan activamente en los minijuegos y en los enfrentamientos con el jefe, sumando puntos a nuestro favor.

[↓] En el modo Fiesta de Globos hay que conseguir el mayor número de éstos. Pero ojo, porque para obtenerlos tendrás que canjearlos por monedas.

Mario Party Star Rush cuenta con 16 personajes jugables, más de 50 minijuegos y 7 modos de juego distintos. En los dos más importantes, «Toads a la Aventura» y «Fiesta de Globos», pueden participar hasta cuatro jugadores simultáneos, cada uno con su consola y todo ello con un único cartucho. Después de haberlo jugado durante horas y horas, os reconozco que este nuevo *Mario Party*, me ha enganchado.

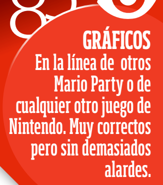






[↑] «A cañonazos con el Rey Bob-omb» es uno de los enfrentamientos contra jefes más divertidos de todo el juego.

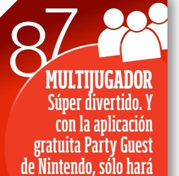




85 GRÁFICOS En la línea de otros Mario Party o de cualquier otro juego de Nintendo. Muy correctos pero sin demasiados alardes.



86 AUDIO Un Mario Party es una fiesta de músicas pegadizas, divertidos efectos especiales y geniales pseudo voces de sus protagonistas.



87 MULTIJUGADOR Súper divertido. Y con la aplicación gratuita Party Guest de Nintendo, sólo hará falta un cartucho para la mayoría de modos.



86 DURACIÓN Desbloquear todo lo que esconde nos puede llevar 2-3 días. Los minijuegos y sus tableros nos divertirán durante años.



90 JUGABILIDAD Cada tablero y minijuego está pensado al detalle para resultar fácil, original y muy divertido. En eso, nadie le gana a Nintendo.



87 TOTAL El cambio en el sistema de juego le ha sentado de maravilla a Mario Party. La estrategia, por fin, juega ahora más que el caprichoso azar.

- ✔ El nuevo sistema de juego de todos a la vez.
- ✔ Los dados personalizados.
- ✔ El sistema de aliados.
- ✔ La originalidad de los minijuegos.

- ✘ Algo escaso de minijuegos.
- ✘ Los bonus finales ya no resultan tan decisivos.






7
www.pegi.info





Sergio Martín "Replicante"

Deus Ex Mankind Divided

LA MAGNÍFICA ODISEA DE ADAM JENSEN COBRA NUEVA VIDA EN PS4 PRO

El venerado Adam Jensen ha regresado con una gran continuación de la aclamada aventura *Deus Ex Human Revolution*, una de las más destacadas que nos dejó la pasada generación de máquinas. Sí, porque en *Mankind Divided* nuevamente él es el protagonista y debe abrirse camino en un mundo en el que el terrorismo cibernético campa a sus anchas… y la población Aumentada mejorada artificialmente es marginada, dando lugar a una especie de "apartheid ciborg" realmente desalentador. Nuestra misión consiste precisamente en acabar con dicha amenaza terrorista antes de que cause más muerte y destrucción, siendo necesario viajar a diversos lugares del mundo (Praga, Dubái, etc.) para tal fin. La jugabilidad vuelve a ser la misma que todos los que hemos disfrutado de ediciones precedentes de esta franquicia -especialmente de la anterior- conocemos al dedillo. Por lo tanto gozamos de una gran libertad de acción para movernos por los amplios escenarios que nos ofrece la aventura y que son bastante más extensos que los que recorrimos en *Human Revolution*, pudiendo ir resolviendo mientras tanto una cuantiosa gama de misiones principales y también secundarias. Y para cumplirlas podemos actuar como más nos apetezca, siendo una de las grandes cualidades que nos ofrece esta producción. A nosotros lo que más nos gusta es actuar en sigilo y hackeando todos los sistemas informáticos que se nos van poniendo a tiro, pero también podemos basar nuestra táctica en los enfrentamientos directos al más puro estilo de lo que suelen depararnos los clásicos shooters subjetivos. La elección depende de cada usuario, al igual que la forma de ir mejorando al protagonista con Aumentos de todo tipo que permiten a Jensen desde afinar su puntería hasta niveles increíbles a volverse invisible, gozar de la capacidad de ver a través de las paredes o incluso usar un arma de destrucción masiva. Un auténtico súper soldado. Y ya que hemos mencionado la palabra "elección", nuevamente gozamos de una notable capacidad de decisión durante las más de 15 horas de juego que nos depara *Deus Ex Mankind Divided*. En función de lo que consideremos oportuno realizar en momentos puntuales de la aventura, el desarrollo de la misma varía sensiblemente en consonancia con dichas elecciones, por lo que si queremos exprimir todo el potencial que esconde el título, es necesario superar el juego más de una vez. Y por si fuera poco, el juego nos ofrece una modalidad extra llamada Breach que modifica un tanto la jugabilidad básica de la aventura para ofrecernos retos virtuales más dinámicos y desafiantes. Un detalle más que da forma a una aventura realmente sobresaliente que, además y gracias a la llegada de PS4 Pro, la hemos podido degustar nuevamente deleitándonos con sus novedades gráficas. ¡Y algunas de ellas son magníficas! Así de entra-



Compañía: **Square Enix**

Desarrollador: **Eidos Montreal**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**





[←] Una de las mayores virtudes que alberga esta producción es la libertad que concede al jugador para actuar como desee en cada situación. Por lo tanto es posible avanzar en sigilo o causando el caos, lo que más nos interese en cada caso.

[↑] La ambientación es excelente. Nuevamente el trabajo realizado por los artistas de Eidos Montreal a la hora de concebir el mundo cyberpunk al que pertenece Adam Jensen no tiene parangón en ninguna otra aventura similar.

> ///Es una delicia admirar las mejoras que presenta el juego en PS4 Pro///

da, si gozamos de una televisión 4K es posible disfrutar de dicha resolución (no nativa, eso sí), lo que nos permite observar con todo lujo de detalles la excelente línea artística que ostenta la aventura, la gran especialidad de todas las producciones de Eidos Montreal. Pero ahí no acaba la mejora visual que nos proporciona la aventura si jugamos en una PS4 Pro, dado que el título también es compatible con la tecnología HDR, presenta una iluminación más trabajada, un efecto de antialiasing mejorado y un tratamiento de los reflejos realmente encomiable. ¿Y en qué se traduce todo esto? Pues en una aventura que nos proporciona una de las mejores atmósferas cyberpunk jamás plasmadas, siendo un auténtico privilegio seguir las andanzas de Adam Jensen allá donde estas le llevan. *Deus Ex Mankind Divided* es una de las aventuras más apasionantes que han aparecido durante este año, así que no os la perdáis... y menos aún si os hacéis con una PS4 Pro.

UN MUNDO CIBERNÉTICO REALMENTE DESLUMBRANTE

Después de disfrutar de la aventura original en PS4, en esta nueva sesión de juego en PS4 Pro nos hemos quedado realmente sorprendidos ante el esplendor gráfico que nos ha ofrecido. Se nota en todo, desde su aumento de resolución para alcanzar las 4K (aunque no nativas) a su compatibilidad con HDR. Un espectáculo visual totalmente renovado.



90 GRÁFICOS
Una vez más disfrutamos de una de las mejores líneas artísticas jamás contempladas en un juego. Y en PS4 Pro se ve de escándalo gracias a sus notables mejoras.

92 AUDIO
La banda sonora que nos acompaña durante la aventura es del todo majestuosa, al igual que el sobresaliente doblaje a nuestro idioma de todas las voces de los distintos personajes.

90 DURACIÓN
En función de cómo juguéis y, sobre todo, de las tareas secundarias que realicéis, la aventura os durará más o menos. Pero, como mínimo, os esperan unas 15-20 horas de diversión.

90 JUGABILIDAD
Sigilo y acción en primera persona en un envoltorio sublime y cyberpunk. Da gusto disfrutar de cada momento de juego que nos ofrece esta nueva entrega de Deus Ex.

90 TOTAL
Más y mejor. Así es la nueva aventura de Adam Jensen, que sigue a pies juntillas lo disfrutado en Human Revolution pero añadiendo nuevos aumentos, escenarios más grandes y gráficos bastante mejorados.

✔ Supera a la edición anterior en todo.
✔ El desarrollo es tan variado como absorbente.
✔ La calidad gráfica que alcanza en PS4 Pro es realmente imponente.

✘ Su mecánica de juego es bastante continuista.
✘ No todas las misiones son igual de intensas.

Manu_Panadero

Paper Mario Color Splash

NINTENDO NOS REGALA EL PAPER MARIO MÁS COLORISTA Y DIVERTIDO

Hay dos cosas que no se pueden negar a estas alturas. Una: Nintendo se la ha pegado y bien con Wii U, lleva vendidas solo 13 millones de máquinas, frente a los 100 millones de Wii, y eso explica porqué las third parties le dieron rápidamente la espalda a la consola. Pienso que el éxito desmesurado de Wii no fue bien interpretado por Nintendo y lanzaron a continuación otra máquina con la que no supieron conectar con el gran público. Dos: a su favor, Nintendo ha desarrollado para su máquina un catálogo de "must have" que nadie en su sano juicio debería perderse. Y ahí es donde ya podemos entrar en materia, pues *Paper Mario Color Splash* es la última, y lo digo ya, obra maestra del catálogo de Wii U, lo que convierte paradójicamente a la malograda consola en un islote creativo para los equipos de desarrollo internos. Tanto es así que esta etapa de la Gran N es comparable a la época dorada de Super Famicom y en buena parte los años que Nintendo 64 o GameCube estuvieron vivas. Precisamente fue en Nintendo 64 donde Intelligent Systems, uno de los equipos de desarrollo más brillantes de Nintendo, inauguró la saga *Paper Mario*, que cuenta ya con cinco capítulos incluyendo el que aquí nos ocupa, y se cimenta de nuevo en una sólida base RPG y aventura con ciertos toques de plataformas. El resto se lanzaron para GameCube, Wii y Nintendo 3DS, en ese orden. La estética colorista de personajes y escenarios de papel, y todas las mecánicas de juego de anteriores títulos de *Paper Mario* están presentes y expandidas *en Color Splash*, que en esta ocasión, y apoyándose en unos excelentes gráficos y animaciones en alta definición, dan un salto de calidad sobresaliente. La aventura comienza cuando la Princesa Peach busca a Mario para pedirle ayuda en mitad de la noche: un Toad ha aparecido completamente descolorido en la Isla Prisma y sospechan que algo extraño sucede allí. Así que se desplazan en barco en mitad de una tormenta y llegan a la isla para descubrir que Bowser (cómo no) está haciendo de las suyas. El malvado plan consiste en



Compañía: **Nintendo**

Desarrollador: **Intelligent Systems**

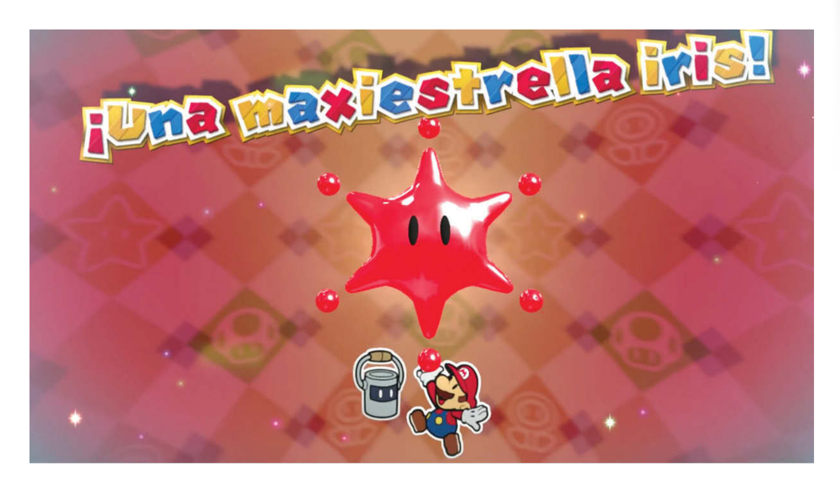
Género: **RPG/Aventura**

Plataforma: **Wii U**

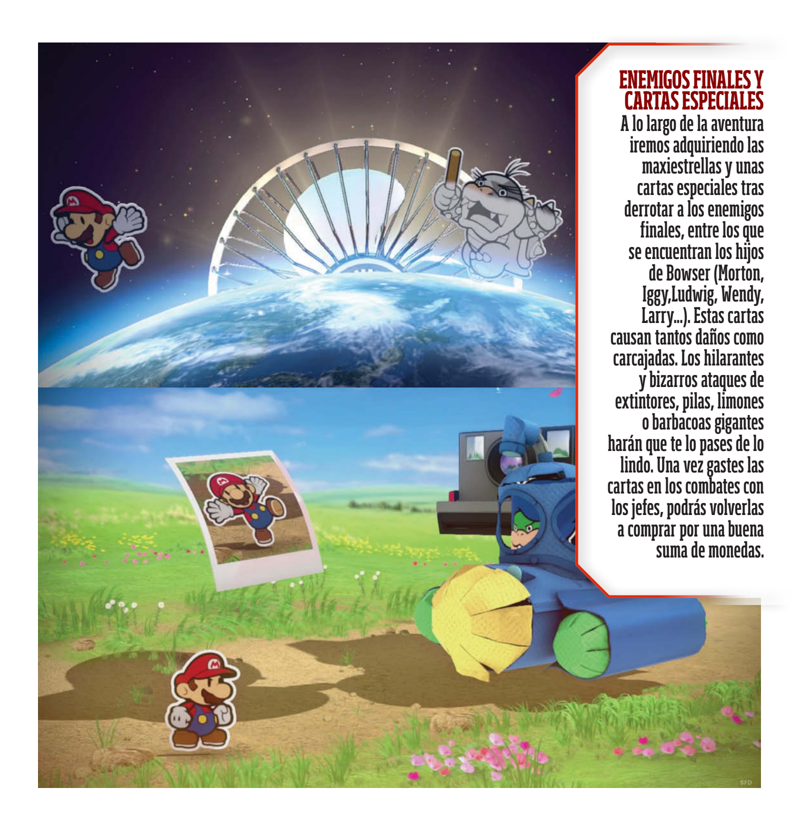
Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**



[←] Baldo será nuestro acompañante en toda la aventura. La simpática lata de pintura nos dará pistas y nos ayudará cuando estemos apurados.

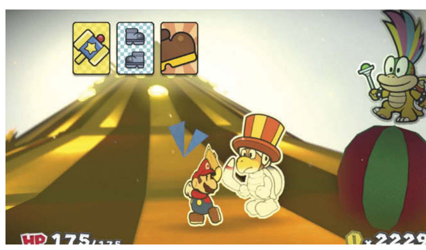


ENEMIGOS FINALES Y CARTAS ESPECIALES

A lo largo de la aventura iremos adquiriendo las maxiestrellas y unas cartas especiales tras derrotar a los enemigos finales, entre los que se encuentran los hijos de Bowser (Morton, Iggy,Ludwig, Wendy, Larry...). Estas cartas causan tantos daños como carcajadas. Los hilarantes y bizarros ataques de extintores, pilas, limones o barbacoas gigantes harán que te lo pases de lo lindo. Una vez gastes las cartas en los combates con los jefes, podrás volverlas a comprar por una buena suma de monedas.



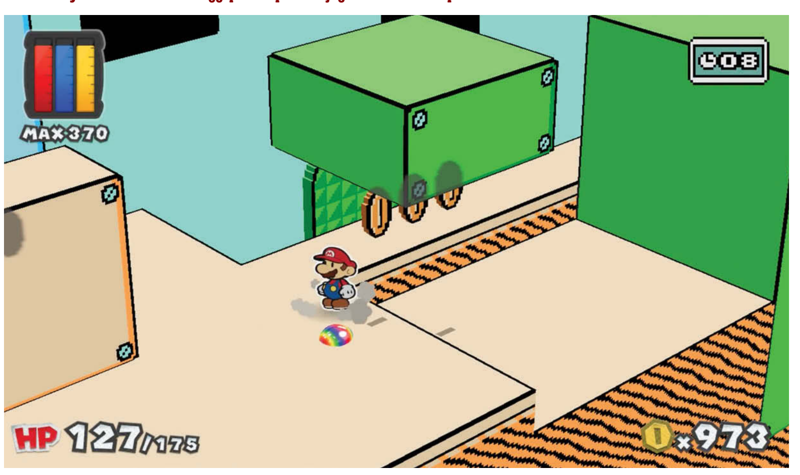




///Paper Mario Color Splash reflexiona sobre la naturaleza de los videojuegos y es toda una declaración de intenciones y de estilo por parte de Nintendo///

robar el color que le da vida a Isla Prisma, y para ello cuenta con un ejército de Shy Guys y otros viejos conocidos del universo *Mario*: Kamek y los propios hijos de Bowser. Mario, como en practicamente todos los juegos de la saga, usará un martillo como arma para aplastar a los enemigos en combates por turnos. Pero además el martillo servirá para colorear zonas del escenario a las que ya les han robado el color, o para devolver el color a los Toad que vayamos encontrándonos. Los combates se basan en cartas (algunas especiales, que obtendremos en la aventura y podremos comprar en el mercado negro), que usaremos para causar el mayor daño posible a los enemigos, si bien también será inteligente huir de los combates para no gastarlas innecesariamente. El depósito de tinta de nuestro martillo va subiendo de nivel a medida que ganamos combates, al igual que nuestro nivel de vida. No es demasiada novedad respecto a la mecánica jugable de otros capítulos, pero por ejemplo al anterior episodio, *Sticker Star* de Nintendo 3DS, lo deja en un simple boceto. *Color Splash* es absorbente, gracias a una estudiada curva de dificultad y al desarrollo rolero que nos mantiene enganchados consiguiendo las estrellas de cada nivel y las maxiestrellas y misiones secundarias que van abriéndonos camino por las distintas fases del mapa. Se ha hecho muy buen uso del Wii U GamePad, usado para colorear y lanzar cartas en los combates, y para recortar los escenarios para acceder a zonas secretas o progresar en el juego. *Color Splash* reflexiona sobre la propia naturaleza de los videojuegos y es una declaración de intenciones y de estilo. Incluso se recurre al metajuego para ofrecer una experiencia que divierte, sorprende y te hace reír a cada instante. La estela de easter eggs bien esparcidos por el camino, banda sonora incluida, ponen la guinda al pastel. *Color Splash* es el autoregalo perfecto para navidad hasta que Nintendo Switch y su enigmático catálogo aterricen en marzo.

[↓] Como en Super Paper Mario de Wii, Intelligent Systems vuelve a reflexionar sobre los límites de una pantalla 2D. No he podido resistirme y mostrar este easter egg que nos permite jugar una fase de Super Mario Bros. 3 de NES. Soberbio.



94 GRÁFICOS
Un mundo vivo de papel y cartón y que nos dejará con la boca abierta por la perfección técnica y la belleza de todos y cada uno de los escenarios.

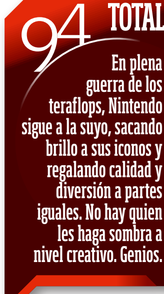


92 AUDIO
La banda sonora es magnífica de principio a fin y añade temazos de todo tipo muy acordes al tono humorístico del juego. Aparte hay temas de Super Mario Bros. 2 y 3 o Mario Kart 64.



90 DURACIÓN
Es bastante largo. La estructura rolera te hará recorrer el mapa mil veces. Para terminarlo necesitarás unas 30 horas de juego. Alcanzar el 100% ronda las 70 horas.

95 JUGABILIDAD
Mágica adicción de color y sonido acompañado de un control perfecto y una trama que engancha desde el minuto uno. Una vez te atrapa ya no hay marcha atrás...



94 TOTAL
En plena guerra de los teraflops, Nintendo sigue a la suyo, sacando brillo a sus iconos y regalando calidad y diversión a partes iguales. No hay quien les haga sombra a nivel creativo. Genios.

✔ Técnicamente perfecto.
✔ Una joya para los fans de Paper Mario, que verán un salto gráfico notable.
✔ Gran sentido del humor propio de la saga.

✘ No tener Wii U para poder disfrutarlo.
✘ No aporta demasiadas novedades.

Lázaro "Doc" Fernández

FIFA 17

EA SPORTS LO VUELVE A CAMBIAR TODO... PARA QUE NADA CAMBIE

Comienza una nueva temporada y, una vez más, Konami y Electronic Arts muestran sus nuevos fichajes y todo lo aprendido en el curso pasado. EA Sports nos tiene acostumbrados a pequeñas mejoras con cada nueva entrega de *FIFA*, pero este año es diferente. *FIFA 17* ha cambiado mucho con respecto a sus antecesores y ha incluido una larga lista de novedades, en todos sus apartados, cuando normalmente la evolución de la saga suele ir más lenta y sus novedades más repartidas entre entregas. Para empezar, dejemos algo claro: objetivamente, *FIFA* sigue por delante de *PES*, cada vez hay menos distancia entre ellos, pero es innegable que el trabajo de EA Sports es mejor que el de Konami. Y ahora, hablemos de novedades. Junto a modos como FUT Champions y El Camino, de los que hablaremos más adelante, la novedad más importante es el grandísimo cambio que se le ha dado al ritmo de juego, en general: los pases son más lentos y menos precisos, olvídate de los cambios de juego "al pie" y de hacer una sucesión de cinco o seis pases al primer toque en el minuto 80. Tendrás que acostumbrarte a parar los balones, protegerlos y darle la potencia necesaria para que lleguen a su destino. Y cuando hablamos de proteger el balón nos referimos a lo mismo que en la anterior entrega, a pulsar L2 (o LT en XB), pero en *FIFA 17* es algo necesario para progresar en los partidos. El "juego físico" se ha convertido en una parte fundamental para ganar cada balon dividido y hasta para mantener a raya a un defensa rival en medio de una carrera, aunque tenga mayor velocidad que tú. Los balones están más "libres" y muestran trayectorias y rebotes impredecibles, el cuerpo de los jugadores tiene mayor presencia a la hora de interceptar balones, hay que aprender a defender de nuevo (sobre todo si tenemos en cuenta el nuevo "juego físico"), los regates son más complicados de ejecutar a la perfección...



Compañía: **Electronic Arts**

Desarrollador: **EA Sports**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-22**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

pero resultan letales cuando los hacemos bien. La combinación entre regates y la protección de la posición y el balón son clave en *FIFA 17*. Además se ha cambiado la forma de lanzar las faltas lejanas, los córners y los penaltis... Nuestros primeros partidos online han resultado desesperantes, pero tras unas horas de práctica, podemos asegurar que los cambios en su jugabilidad hacen de *FIFA 17* el mejor de la saga (lógicamente) y, lo que es más importante, el más evolucionado con respecto a la anterior entrega.
Visualmente, EA Sports ha tomado prestado el motor gráfico Frostbite de DICE, el mismo que mueve *Battlefield 1*, y las diferencias gráficas son grandísimas, sin comprometer en absoluto su jugabilidad (más allá de las novedades que hemos mencionado). La iluminación es mucho más realista y los modelos 3D de los jugadores son más detallados que antes, prácticamente todas las animaciones del juego han sido "recicladas" de anteriores entregas, pero





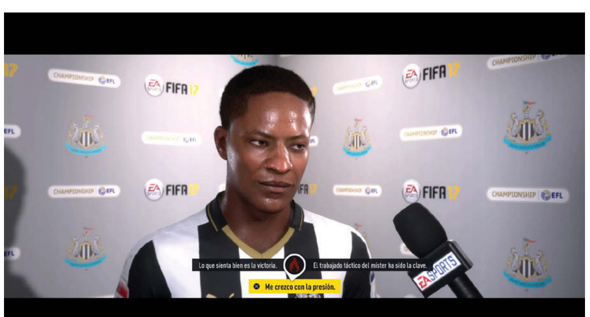
[←] Casi todas las jugadas a balón parado se han modificado con respecto a FIFA 16, aunque su nuevo ritmo, más pausado y realista, es lo que hace que su control y jugabilidad sean totalmente diferentes a los de la anterior entrega.

[↑] El motor Frostbite se adapta al hardware de PS4 Pro y muestra una mejor iluminación y un mayor detalle en las sombras, así como una mayor complejidad en elementos como el césped o las facciones de los jugadores.

///La mayor evolución de la saga desde su llegada a la actual generación///

su aspecto en general es mucho más real (acorde con su ritmo de juego): el colorido, la iluminación, el cesped, las animaciones... *FIFA 17* está un escalón más cerca del realismo que su anterior entrega. Como hemos dicho, las novedades no solo afectan al ritmo de los partidos y a la nueva forma de jugar, ya que EA Sports se ha sacado de la manga dos nuevos modos de juego. FUT Champions, un trampolín a los eSports a través de *FIFA* y los equipos de Ultimate Team, y El Camino, un modo historia de lo más original que, aunque solo tiene lugar en las dos primeras divisiones británicas, resulta de lo más divertido y completa una gran oferta de modos. Hacía mucho tiempo que una entrega de *FIFA* no evolucionaba tanto de un año para otro: se juega diferente, posee un nuevo motor gráfico e incluye nuevos modos de juego de gran importancia. Para nosotros, el objetivo principal está más que conseguido: *FIFA* vuelve a ser el mejor simulador deportivo del año.

EL CAMINO
En este nuevo modo te pondrás en la piel de Alex Hunter y tendrás que llegar a lo más alto desde la cantera. Completa entrenamientos para evolucionar a Hunter y juega lo mejor posible para ganarte un puesto en el primer equipo. A cada paso tendrás que tomar decisiones que afectarán a tu relación con compañeros y entrenador, y condicionarán tu permanencia en el equipo deseado.





92 GRÁFICOS
El motor Frostbite añade un nuevo nivel de realismo con mejores caras y modelos 3D de los jugadores, iluminación y colorido.

92 AUDIO
Junto a sus comentarios "reciclados" encontraremos realistas cánticos en muchos estadios y una banda sonora de lujo.

93 MULTIJUGADOR
Es el juego perfecto coop y competitivo, offline y online. Poco te tienen que gustar los deportes para no disfrutarlo a tope en compañía.

94 DURACIÓN
A modos largos y adictivos como el Ultimate Team se le une El Camino, para los que busquen una experiencia offline.

93 JUGABILIDAD
Hereda todo lo bueno de la saga y modifica ciertos elementos para ser más jugable. Es el simulador de fútbol más realista del mercado.

93 TOTAL
FIFA 17 es el simulador de fútbol definitivo: realista, muy exigente y con infinitas posibilidades. Si te gusta el fútbol, es una compra obligada.

✔ El motor gráfico Frostbite, su realismo y sus mejoras en PS4 Pro.
✔ Su curva de aprendizaje en su control y sus posibilidades es perfecta.

✘ Al principio resulta tremendamente exigente y puede llegar a desanimar.

Lázaro "Doc" Fernández

PES 2017

EL SIMULADOR DE KONAMI EVOLUCIONA SIN PERDER SUS SEÑAS DE IDENTIDAD



Compañía: **Konami**

Desarrollador: **PES Productions**

Plataformas: **PS4, PS3, Xbox One, Xbox 360, PC**

Jugadores: **1-22**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Por muy mal que esté Konami, con cancelaciones de esperados títulos (como *Silent Hills*), sagas con su continuidad en entredicho y auténticas leyendas del mundo del videojuego como Hideo Kojima abandonando la compañía, *Pro Evolution Soccer* llega puntual a su cita anual con los aficionados del deporte rey. Aunque la evolución de la saga de Konami va a "otra velocidad" si la comparamos con su eterno rival, *FIFA*, es cierto que *PES* ha ido dando grandes saltos de calidad con cada entrega, sobre todo desde la adopción del motor gráfico Fox Engine con *PES 2014*. *Pro Evolution Soccer* sigue manteniendo su espíritu arcade y "loco", con jugadas absurdas y pases al hueco desde nuestro campo que dejan solo a nuestro delantero, pero Konami va aprendiendo de sus errores, puliendo detalles y, por qué no, cogiendo elementos de la competencia y haciéndolos (muy) suyos; de todos modos, ¿quién empezó a copiarse de quién?

PES 2017 ha visto muy mejorada la física del balón (aunque en ocasiones choque demasiado con el cuerpo de los jugadores), el sistema de pases es ahora más elaborado, los regates son más difíciles de ejecutar (y de que sirvan de algo), las diferencias entre jugadores "destacados" son mucho mayores, los tiros a puerta son más realistas, así como el comportamiento de los porteros... Como hemos mencionado, una evolución, pequeña, pero evolución al fin y al cabo; siempre hemos sentido que Konami llevaba unos años en la dirección correcta, pero con *PES 2017* quedó aún más patente.

No nos cansaremos de repetirlo: el error de *PES*, puede que sobre todo de sus últimas entregas, y al mismo tiempo, el acierto total y absoluto de Konami con su saga de simuladores es su frenética jugabilidad "corre-calles". Si bien es cierto que esta nueva entrega añade más posibilidades estratégicas, conserva los "pases manuales" (pulsando L2) y permite automatizar menos características de su jugabilidad, cualquiera que haya jugado un poco a las últimas entregas de *FIFA* y *PES* coincidirá en que lo mejor del título de Konami es su accesibilidad (sobre todo si conoces la saga desde hace años) y su jugabilidad simple y directa. Si lo deseas te puedes complicar, pero no encontrarás un simulador en el que puedas plantarte en el área rival en dos pases, que el balón rebote en la escuadra tras un disparo y que la contra acabe, en unos segundos, en un espectacular gol de chilena. *PES 2017* es realista, pero al mismo tiempo es una montaña rusa de ataques en una y otra dirección que, para que nos vamos a engañar, nos ha encantado, y especialmente este año. Además, si quieres disfrutar de unas partidas relajadas, sin mucho "cuñado-tutorial", con cualquier persona que no esté muy a la última en simuladores deportivos, *PES 2017* es ideal. El ritmo del partido no tiene nada que ver con el realismo y la estrategia de *FIFA 17*, pero,





[←] El juego cuenta con un número muy limitado de licencias oficiales, pero nos permitirá editar escudos, equipaciones y nombres y, lo más importante, importarlos desde un pendrive.

[↑] Aunque el juego es compatible con PS4 Pro, las únicas diferencias con respecto a la versión "normal" del juego es un reescalado a resolución 4K que apenas se diferencia con el juego funcionando en PlayStation 4.

///PES 2017 es la mejor entrega del simulador de los últimos años///

como auténticos viejunos que somos, tras haber organizado torneos en la redacción con todos los *Winning Eleven* de PSone en adelante, hemos disfrutado de lo lindo (y lo seguimos haciendo) con *PES 2017*. Esta nueva entrega conserva la clásica Liga Máster y su versión evolucionada, y con ciertas influencias del Ultimate Team de *FIFA*, myClub. Si superas varias decenas de pantallas con tediosos tutoriales y aprendes cómo funciona el sistema de ojeadores, te lo vas a pasar en grande con el modo myClub. Como era de esperar, no encontrarás todos los equipos (y escudos y equipaciones) reales en *PES 2017*, pero para eso se ha incluido la posibilidad de importar ficheros con los datos de edición a través del USB de la consola; es un tedio, pero funciona. Rápido, divertido, actualizado regularmente (al fin Konami cuida este detalle), y muy evolucionado con respecto a la anterior entrega, *PES 2017* deja de seguir la sombra de *FIFA* para volver a ser el *Winning Eleven* de toda la vida.

LIGA MÁSTER Y MODO MYCLUB

La clásica Liga Máster se mantiene en PES 2017, aunque su versión mejorada, el modo myClub, se postula como mejor opción a la hora de jugar al simulador de Konami. Con un cierto parecido al Ultimate Team de FIFA, tendrás que crear tu propio equipo fichando a jugadores al azar a través de ojeadores especializados en determinada nacionalidad o característica.



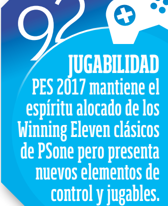
90 GRÁFICOS El motor Fox Engine es estable y realista, aunque no está al nivel del Frostbite de FIFA. Eso sí, las caras son inmejorables.



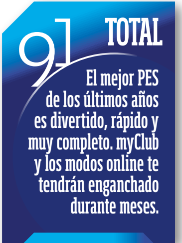
86 AUDIO La aleatoriedad y estructura de los comentarios es muy mejorable. Su banda sonora está compuesta por artistas reales.

92 MULTIJUGADOR Disfruta en modo local, online (hasta 22 jugadores) y cooperativo en partidas en cualquier modo y torneo imaginable.

92 DURACIÓN Cuando te canses de probar torneos y jugar online, puedes dedicarle la vida a los divertidos modos Liga Máster y myClub.



92 JUGABILIDAD PES 2017 mantiene el espíritu alocado de los Winning Eleven clásicos de PSone pero presenta nuevos elementos de control y jugables.



91 TOTAL El mejor PES de los últimos años es divertido, rápido y muy completo. myClub y los modos online te tendrán enganchado durante meses.

✔ Rápido y con jugadas locas del estilo PES.
✔ No podemos dejar de jugar al modo myClub.

✘ FIFA 17 sigue siendo un simulador mejor, más realista y más completo.
✘ Le faltan muchísimas licencias oficiales.

REVIEW

J.C. Mayerick

Civilization VI

LOS LOGROS Y MISERIAS DE LA HUMANIDAD, DE TU PUÑO Y LETRA



Compañía: **2K Games**

Desarrollador: **Firaxis Games**

Género: **Estrategia por turnos**

Plataforma: **PC**

Jugadores: **1-4**

Textos: **Castellano**

Voces: **Castellano**

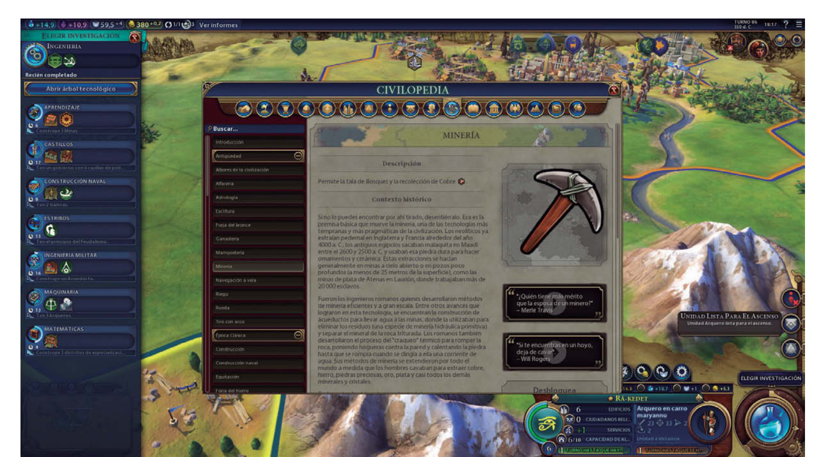
[→] La Civilopedia es un recurso imprescindible para no perderse en la complejidad del juego. Es muy rápida y todo está maravillosamente estructurado.

Empecemos dejando las cosas claras: salvo que hayas estado escondido en una cueva los últimos 20 años, deberías conocer, al menos de oídas, la saga *Civilization*. Te perdonamos que desconozcas que estos juegos son a la estrategia por turnos lo que los *Call Of Duty* a los FPS. E incluso que ignores que los *CIV* sean, posiblemente, el mejor ejemplo de lo que Computer Gaming World acuñó en su día como el género 4X, aquel en el que el cometido del jugador se reduce a eXplorar, eXpandir, eXplotar y eXterminar. Pero como somos buenos y sabemos que llevas tiempo tratando de adentrarte en el género de la estrategia, vamos a explicarte muy por encima (que para eso están las 192 páginas de su inmenso manual de usuario), cómo seria una partida normal de *CIV VI*.

Se busca líder con experiencia

Lo primero que hay que hacer es buscar a alguien que dirija con mano firme el destino de nuestro pueblo. Aquí entran en juego los líderes históricos: Felipe II, Roosevelt, Trajano, la Reina Victoria y así hasta una veintena de personajes históricos, cada uno con su personalidad, que se verá reflejada en la forma de tratar con el resto de líderes. Vendrán acompañados de habilidades específicas y otro tipo de mejoras, ya sean unidades de combate, tecnologías ya aprendidas en los árboles de desarrollo o mejores ingresos por turno en oro, fe, ciencia, cultura o turismo, lo que no es una cuestión sin importancia, puesto que cada recurso acelera un tipo de desarrollo. Así, la fe, además de mover montañas, aumenta la felicidad; la cultura expande nuestras fronteras (algo clave en *CIV VI*, que ya no encorseta las ciudades a una única casilla) y además permite desarrollar el árbol social; el árbol tecnológico se potencia con los puntos de ciencia; el turismo expande la gloria de nuestro pueblo; y el oro... ¡pues para todo lo demás!

Turno a turno nos tocará ir tomando decisiones cruciales mientras el tiempo va avanzando en contra nuestra. ¿Creamos una unidad de combate para defendernos? ¿Alguien que explore los alrededores? ¿Un constructor para crear infraestructuras? ¿Extraemos recursos o mejor construimos una biblioteca para potenciar la cultura y así expandir nuestro territorio? ¿Qué tal un colono para fundar una nueva ciudad? Cada decisión estará condicionada en cierto modo por el tipo de victoria que queramos lograr. Y es que en *Civilization*, al contrario que en la mayoría de juegos de estrategia, las armas no son el único medio para derrotar al enemigo. Si te decides por una civilización tecnológicamente avanzada, ganarás la partida

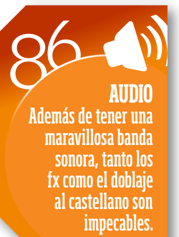




CUIDA MUCHO DÓNDE TUS COLONOS PLANTAN SUS POSADERAS. Expandir los límites de nuestra ciudad aumentando la cultura de nuestra civilización es más importante que nunca, toda vez que cada nueva infraestructura ocupará ahora su propia casilla en el mapa. Surgirán así los distritos, que serán más productivos o no dependiendo del terreno que ocupen. Como el desierto, que potencia la religión, o las montañas, impenetrables para las unidades terrestres pero ricas en agua. Los prados, claro, mejoran la producción de alimentos, mientras la nieve sólo esconde terreno yermo.



89 GRÁFICOS Aunque menos realistas, los nuevos diseños dibujan infraestructuras y unidades más detalladas y reconocibles.



86 AUDIO Además de tener una maravillosa banda sonora, tanto los fx como el doblaje al castellano son impecables.

84 MULTIJUGADOR Es difícil encontrar partidas en Internet. Más allá de eso, el juego responde bien en multijugador. Dispone de modo silla caliente.

98 DURACIÓN Un juego así es para toda la vida. Cada civilización crecerá de una forma distinta. Cada día harás un nuevo descubrimiento.

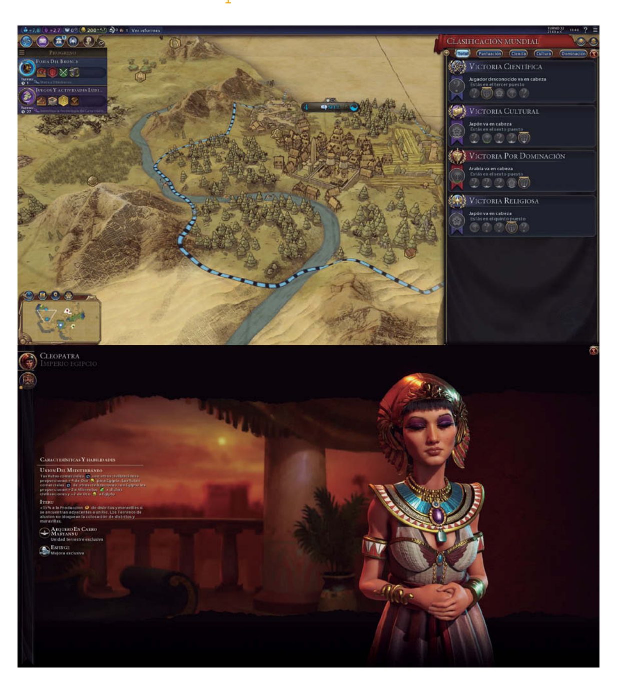
96 JUGABILIDAD Superada la curva de aprendizaje, todo resulta muy intuitivo. El fácil acceso a la info de la Cilivopedia, acelera mucho los procesos.

93 TOTAL Impecable. Posiblemente el mejor CIV de todos. Tan redondo que nos preguntamos qué habrá dejado Firaxis para las futuras expansiones.

✔ La posibilidad de expandir las ciudades más allá de una única casilla.
✔ La religión por fin tiene el peso que se merece.
✔ La nueva interfaz gráfica.

✘ No nos convence nada que el turismo gane partidas.
✘ La IA de los líderes.

///Lejos de darnos más de lo mismo, esta sexta entrega revoluciona aspectos básicos del sistema de juego///



[←] Podemos consultar en todo momento en qué destacan cada uno de nuestros rivales. Eso nos ayudará a conocer qué rama debemos potenciar, ya sea para alcanzar la victoria final o para obstaculizar el progreso de las demás civilizaciones.

[←] El nuevo estilo gráfico de Civilization VI es ahora menos "serio". Un cambio que ha creado polémica pero que a nosotros nos ha gustado especialmente. Igual que la interfaz, sin duda la mejor de la serie.

siendo el primero en crear una colonia en Marte. Convertir tu religión en la fe dominante también te dará la victoria, al igual que la cultura, y esto sí es novedad, que nos la proporcionará a través del turismo. Cuanta más gente llegue desde otras ciudades a visitar tus monumentos, más cerca estará la victoria final.

Técnicamente, *Civilization VI* es un claro paso adelante en la serie. Sus gráficos, detallados y coloridos, encajan perfectamente en su idiosincrasia, destacando el mapa, cuyo estilo de pergamino en las zonas sombreadas nos parece simplemente genial. La banda sonora, firmada nuevamente por Christopher Tin, es discreta y agradable de escuchar, incluso durante las largas horas que durarán nuestras partidas. El tema central, *Sogno di Volare*, cuya versión orquestada podéis encontrar en YouTube junto al resto de la banda sonora, es maravilloso.

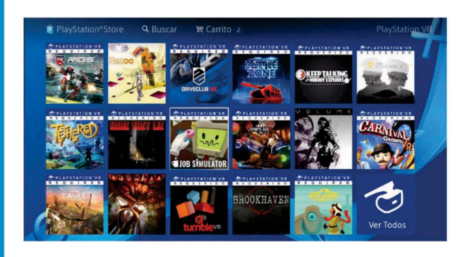
En definitiva, podemos estar ante el mejor *Civilization* de la serie. La inclusión de los distritos, las mejoras en el espionaje, la separación de los árboles de tecnología y filosofía o las novedades visuales, conforman un juego redondo. Y ahora os dejo que hay unos bárbaros liándola a las puertas de mi ciudad.

UN CATÁLOGO INMENSO

MUCHOS TÍTULOS CON LOS QUE DISFRUTAR



PlayStation VR ha llegado acompañada de una gran cantidad de títulos. A día de hoy es posible disfrutar de más de medio centenar de juegos distintos, cifra que crecerá más todavía antes de que termine el año. Eso sí, casi todos los títulos han aparecido exclusivamente en formato digital, así que es una buena idea darse una vuelta por la sección correspondiente de PSN para echar un vistazo a todos los juegos disponibles y no perderse ni uno. El precio de todos ellos es muy variable, si bien podéis encontrar una amplia cantidad por menos de 20 euros. ¿Nuestros favoritos? Pues eso depende de cada jugador, pero ningún usuario de PlayStation VR debería dejar de disfrutar de las maravillosas experiencias que ofrecen juegos como *Batman: Arkham VR*, *REZ Infinite* o *PlayStation VR Worlds*.



CONFIGURA TU VR

UNA EXPERIENCIA VIRTUAL A TU MEDIDA



PlayStation VR es un casco de Realidad Virtual que llama la atención por lo ergonómico que resulta su diseño y lo bien que se ajusta físicamente a cada usuario, así como por su facilidad para conectarlo y configurarlo. No son muchas las opciones que nos concede PSVR en este último caso, pero por ejemplo se agradece mucho poder elegir el tamaño de la pantalla que deseamos visualizar. También es posible calibrar de manera muy rápida tanto PlayStation 4 Camera (fundamental, por cierto) como los mandos Move, así como la intensidad de las luces de seguimiento y demás funciones. El diseño de la interfaz es tan simple y claro como el que podemos contemplar en el dashboard o las pantallas tradicionales de menú de PS4, por lo que cualquier usuario puede navegar a través de él sin problemas.





El Imperio de los sentidos

La Realidad Virtual de Sony para PS4 ya está aquí. ¡Y nos ha dejado un torrente de sensaciones que ninguno de vosotros debería dejar de disfrutar!



No es el primer dispositivo de Realidad Virtual que ha aparecido, pero la llegada de PlayStation VR ha revitalizado a esta misma industria por completo. Oculus Rift, HTC Vive y otros dispositivos ya mostraron lo que puede llegar a sentirse con esta tecnología, pero no ha sido hasta la llegada de PlayStation VR cuando el gran público ha podido comprobar de qué va todo esto de la Realidad Virtual. ¿Y por qué? Pues por diversas razones, comenzando por su precio (399 euros, aunque es posible encontrarla más barata), mucho más accesible que el reflejado por los dispositivos que acabamos de mencionar. Y a esto se une el hecho de funcionar sobre la base de PS4, una consola que ya poseen millones de usuarios. Sin embargo, para nosotros lo más importante, lo que realmente marca las diferencias es el apoyo que ha recibido tanto por parte de Sony como del resto de compañías desarrolladoras.

Ahora mismo es posible encontrar más de 50 juegos diferentes (tanto físicos como digitales), cifra que crecerá significativamente antes de que acabe este mismo año. Estudios y compañías tan prestigiosos como Capcom, Rocksteady, Square Enix, Ubisoft, Atlus o Warner han prestado su apoyo a PlayStation VR... o lo harán en breve. Y no con juegos de "medio pelo" precisamente, sino con títulos tan esperados como el mismísimo *Resident Evil 7*, que se dejará ver en enero y podrá ser jugado de principio a fin mediante PSVR. Nosotros ya lo hemos probado y... ¡sobran las palabras! Pero es que ese mismo sentimiento es el que nos han dejado algunos de los juegos que ya están a la venta. La sensación de inmersión que ofrece *Batman: Arkham VR* es increíble, meterse en la piel de un gánster en *The London Heist* (título incluido en *PSVR Worlds*) no tiene parangón y las montañas rusas de *Rush Of Blood* ofrecen casi las mismas sensaciones que las que podemos encontrar en cualquier parque de atracciones. De verdad, si no habéis probado nunca la Realidad Virtual









DATOS TÉCNICOS

Dimensiones:
Visor VR:
187×185×277 mm aprox.
(ancho×alto×largo).
Unidad de proceso:
143×36×143 mm aprox.
(ancho×alto×largo).

Peso:
Visor VR: 610 g (sin incluir el cable).
Unidad de proceso: 365 g.

Pantalla: OLED 5,7 pulgadas.

Resolución: 1920×RGB×1080.
(960×RGB×1080 por ojo).

Velocidad de actualización:
120 Hz, 90 Hz.

Campo de visión: 100 grados aproximadamente.

Sensores: Sistema de detección de movimiento de seis ejes (giroscopio de tres ejes, acelerómetro de tres ejes).

Micrófono: integrado.

Función de la unidad de proceso:
Proceso de audio 3D, pantalla social (mirroring mode, separate mode), modo cinemático.



DENTRO DE LA CAJA...

(1) AURICULARES ESTÉREO
(2) CASCO DE RV
(3) CABLE REGULADOR VR
(4) CABLE USB
(5) CABLE HDMI
(6) PROCESADOR
(7) CABLE DE CONEXIÓN DEL CASCO DE RV
(8) CABLE DE ALIMENTACIÓN
(9) ADAPTADOR AC

pensamos que PlayStation VR es una forma realmente magnífica de hacerlo. La experiencia que ofrece es... diferente, única, imposible de describir sólo con palabras. Ahora bien, tanto PlayStation VR como el resto de dispositivos de Realidad Virtual presentan sus inconvenientes. Uno es el tema de la inversión económica que es necesario realizar, que puede que no esté al alcance de todos los bolsillos. Pero el más importante es el tema de los mareos que pueden provocar algunos juegos a según qué personas, especialmente los que implican movimiento libre en primera persona (con perspectivas no subjetivas las cosas se suavizan mucho), si bien el resto de títulos no suelen dar ningún problema de este tipo. Lo que está claro es que, al margen de estos "peros", la experiencia de juego y, sobre todo, las sensaciones que nos ofrecen muchas de las producciones destinadas a PlayStation VR son increíbles, maravillosas y difícilmente olvidables. Un nuevo y excitante mundo de sensaciones se abre para todos los usuarios de PlayStation 4.

AÚN MEJOR CON PS4 PRO

EXPRIME TODO EL POTENCIAL DE PLAYSTATION VR CON LA POTENCIA EXTRA QUE OFRECE LA NUEVA PS4 PRO

PlayStation VR es un dispositivo diseñado para funcionar correctamente (y muy bien, por lo que hemos podido experimentar durante bastantes semanas) con el hardware de PS4, tanto el modelo original como el más novedoso llamado Slim. Bien. Pero una vez dicho esto, también es preciso puntualizar que la potencia adicional que ofrece la recientemente estrenada PS4 Pro saca todavía más provecho de PlayStation VR. ¿Y por qué? Pues porque los juegos que han sido optimizados para ella nos ofrecen ciertas mejoras. De momento son casi dos decenas los que han recibido un parche gratuito precisamente para eso, títulos como *The Playroom VR*, *Battlezone* o *Tumble VR* entre otros, y las mejoras visuales que presentan cada uno de ellos son diversas. Unos se benefician de una tasa de cuadros por segundo más elevada, lo cual se traduce en una mayor fluidez... y un menor riesgo de experimentar mareos. Otros simplemente mejoran la resolución,



apreciándose texturas más nítidas. Pero insistimos en que las mejoras varían de unos juegos a otros. ¿Merece la pena hacerse con esta consola para disfrutar de una experiencia más optimizada con PlayStation VR? La respuesta depende totalmente de cada usuario. Aquellos que tengan pensado hacerse con PSVR y vayan a dedicar mucho tiempo a disfrutar de los juegos y aplicaciones diseñadas para ella, seguramente amortizarán sobradamente el valor económico extra que supone hacerse con esta versión de PS4. Pero lo que hay que dejar claro es que en los modelos estándar de PS4 el casco PSVR funciona perfectamente.

EL PACK COMPLETO

MEJORA TU EXPERIENCIA DE JUEGO

Si pensáis haceros con PlayStation VR, debéis saber que además de poseer una PS4, también es imprescindible disponer de una PlayStation 4 Camera. ¿Y qué pasa con los mandos PS Move? Pues que si bien no son indispensables, sí que conviene hacerse con ellos puesto que en muchos casos mejoran la experiencia de juego.



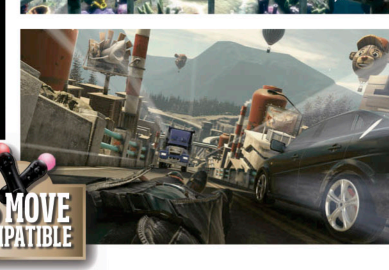












TOTAL 75

El título perfecto para iniciarse con PlayStation VR por su variada propuesta y perfecta inmersión. Lástima que tenga un precio elevado.

✔ London Heist e Inmersión, los mejores.
✔ El menú de selección.

✘ Odisea Scavenger marea.
✘ Experiencias de corta duración y alto precio.

PlayStation VR Worlds

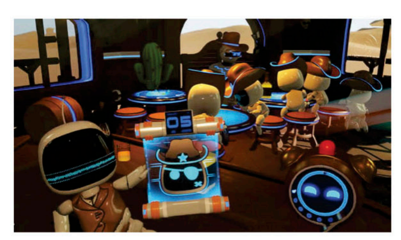
PS MOVE COMPATIBLE

CINCO PROPUESTAS PARA SENTIR PLAYSTATION VR

Fue mi primer juego de VR y solo por visitar su magnífico y sensorial menú de selección interactivo merece la pena probarlo. Os aconsejo este orden. *Inmersión*, tres descensos al fondo oceánico, unos más intensos que otros, que añadirán el factor 360 grados a tu historial lúdico. *Danger Ball* es un Pong futurista que te enfrenta a ocho adversarios, en el que manejarás el "bate" virtual con movimientos de cabeza. Podrás cabecear con fuerza o imprimir efecto a la bola. Divertido, muy adictivo y perfecto para ejercitar el cuello. Ahora le toca el turno a la joya de la corona, *London Heist*, el más interactivo, el que saca provecho a PlayStation Move y que nos da una idea certera de lo que nos espera en un futuro inmediato. Interrogatorios con personajes intimidantes, una divertida secuencia en un pub -donde podremos incluso fumar un puro- tiroteos en los que tendrás que agacharte "de verdad", más interrogatorios, una persecución por la autopista antológica, donde podrás interactuar con casi todo lo que te rodea... Y un final a gusto del jugador. Son solo 30 minutos, pero tan intensos, diferentes, tangibles y satisfactorios que el factor tiempo merece un segundo plano. *Odisea Scavenger*, espectacular aventura espacial en primera persona sobre un mecha, de unos 40 minutos de duración, que saca partido a un género idóneo para VR. Eso sí, a mí me marea bastante. *Luge* nos sitúa tumbados sobre una tabla y recorriendo a toda velocidad cuatro recorridos plagados de tráfico y otros peligros. Curioso y divertido, pero menos memorable que el resto. Cinco experiencias, cortas, intensas y muy inmersivas que te abrirán para siempre las puertas de la Realidad Virtual.









TOTAL 80

Uno de los juegos más entretenidos de todo el catálogo de PlayStation VR... ¡es gratis! No dejéis de probarlo porque es divertido y simpático.

✔ Incluye seis minijuegos distintos y amenos.
✔ Jugabilidad muy directa.

✘ Carece de profundidad... pero tampoco la necesita.

The PlayRoom VR

GRATIS

UNA COLECCIÓN DE JUEGOS AMENA... ¡Y GRATUITA!

Desde que PlayStation VR aterrizó hace ya unas semanas, han llegado más de medio centenar de títulos de todo tipo, pero no son muchos (prácticamente ninguno, de hecho) los que nos ofrecen la posibilidad de ser disfrutados en familia. Bien, pues esta curiosa obra del equipo Japan Studio que lleva por nombre *The PlayRoom VR* es una de esas excepciones. ¿Y sabéis qué es lo mejor? Que divierte lo suyo... ¡y encima es una descarga gratuita!

Esta producción consta en realidad de diversos minijuegos, media docena exactamente (aunque dicha cifra puede ir creciendo a través de previsibles DLC adicionales), que pueden ser disfrutados en compañía de nuestros amigos y familiares. De hecho y a pesar de que algunos ofrecen opción de juego individual, la inmensa mayoría están pensados para jugar acompañados por hasta cuatro participantes más. Todos los títulos gozan de una simpatía mayúscula, son tremendamente simples en su concepción y, lo más importante, entretienen bastante. El denominador común a todos ellos son los entrañables robots A5081 (o Asobi, palabra que significa jugar en japonés), los cuales nos acompañan en odiseas lúdicas cortas pero realmente intensas como El Gato y el Ratón, Casa Fantasma, ¡Se Busca!, El Rescate de los Robots, Minirobots o La Fuga del Monstruo. Ideas muy sencillas pero que están bien planteadas, resultan curiosas y además funcionan de maravilla. A medio plazo puede acabar siendo algo repetitivo, pero a pesar de eso *The PlayRoom VR* es una recopilación de experiencias que merece la pena probar, sobre todo en compañía. ¿A qué esperáis? ¡Es gratis!







DriveClub VR

VELOCIDAD VIRTUAL EXCITANTE PERO MENOS ESPECTACULAR

Después de deleitarnos a muchos de nosotros en PS4, *DriveClub* quiere hacer lo mismo con una versión desarrollada específicamente para PlayStation VR bautizada simplemente como *DriveClub VR*. Y lo consigue... pero sólo a medias, dado que a pesar de que el juego sigue siendo muy excitante, completo y nos proporciona una sensación de velocidad indescriptible, es justo señalar que también posee ciertos inconvenientes significativos que no presentaba el sensacional juego original. Centrándonos primero en sus cualidades, *DriveClub VR* goza de unos números intachables. Esta versión incluye más de un centenar de recorridos diferentes, algunos de ellos inéditos, a lo que se añade una cantidad más que suficiente de coches reales. El control de dichos vehículos sigue siendo muy bueno, a medio camino entre la simulación y el arcade (aunque se acerca bastante más a esta última vertiente), lo que fomenta una jugabilidad muy sólida. Y a esto se suma lo que nos brinda PlayStation VR habitualmente, es decir, una sensación de inmersión increíble que a más de uno le parecerá una razón más que atractiva para hacerse con este juego.

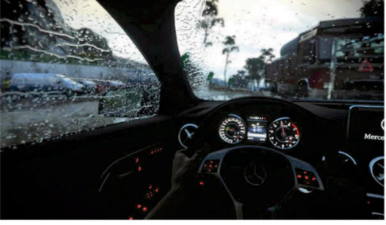
Divertido pero mermado

Sin embargo, a estas virtudes innegables se han sumado un par de defectos que no aparecían en la versión primigenia de la obra de Evolution Studios. Y el más destacado es todo lo relacionado con su apartado gráfico que, incluso en PS4 Pro, ha sufrido un recorte realmente sensible: la resolución ha disminuido mucho, las texturas de algunos escenarios no lucen como deberían... Por otra parte el número de participantes online también se ha visto reducido hasta ocho, hecho que evidentemente repercute directamente en la parte jugable de manera negativa. Y tampoco podemos dejar de mencionar el tema de los mareos, siendo uno de los títulos de PlayStation VR que más pueden hacer sufrir a sus usuarios en este sentido. ¿Arruinan por completo estos defectos la capacidad de divertirnos con *DriveClub VR*? Por fortuna no, para nada, pero sí que es innegable que le restan varios puntos. Eso sí, por lo menos esta edición goza de algunas innovaciones como los ya citados nuevos trazados o un par de modos de juego adicionales como son Crucero y Pasajero. Por todo esto *DriveClub VR* es un buen representante del género de la velocidad que puede proporcionarnos grandes momentos de diversión, pero sus defectos le restan "punch" en relación a lo disfrutado en la sobresaliente entrega original. Aun así, es un notable representante del género para PlayStation VR.

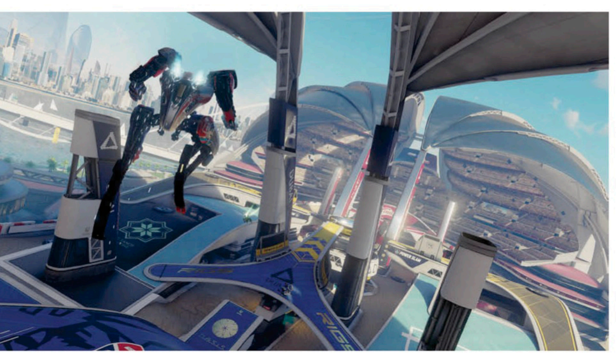




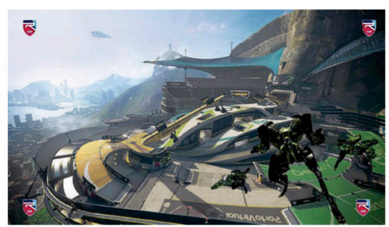












TOTAL 80

Esta propuesta deportiva de Guerrilla Cambridge nos ofrece vivir un deporte ficticio futurista intenso y vibrante pero, también, algo extraño.

✔ Su propuesta resulta original y amena.
✔ Técnicamente despunta.

✘ Puede marear bastante.
✘ Relación calidad-precio descompensada.

RIGS M.C. League

UN DEPORTE MUY CURIOSO Y CON MUCHO FUTURO

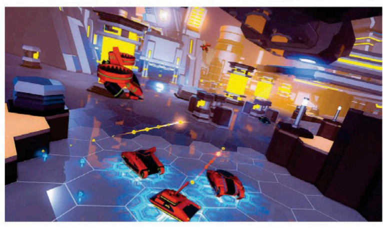
El estudio Guerrilla Cambridge nos presenta lo que venía a ser uno de los platos fuertes de PlayStation VR. Hablamos de *RIGS Mechanized Combat League*, un título que se desmarca de la inmensa mayoría de títulos existentes ahora mismo. Y ojo que no nos referimos únicamente al catálogo de juegos disponibles para PlayStation VR, sino en general. La razón es que se trata de una fusión bastante llamativa entre shooter subjetivo y deporte extremo, dando como resultado una experiencia de juego tremendamente intensa, desafiante, muy adictiva... pero también algo incompleta y, peor aún, mareante. Hasta tal punto es así que en la propia caja del título se nos recomienda comenzar jugando en sesiones muy cortas. Una evidente declaración de intenciones.

¿Pero en qué consiste *RIGS*? Pues imaginaos que os subís a unos robots de gran tamaño y de diferentes características para participar en torneos en los que anotar tantos en las porterías rivales es tan importante como demostrar nuestra precisión a la hora de acabar a tiros con los rivales. Formando dos equipos de tres integrantes cada uno, nuestra tarea principal (más allá de anotar la mayor cantidad de goles que podamos) radica en deambular por arenas diseñadas con bastante acierto y que fomentan la verticalidad, característica que convierte a cada competición en un torrente de adrenalina, frenetismo... y mareos casi asegurados. Además el número de opciones disponibles se queda bastante corto, siendo éste otro de sus principales defectos. Una pena, porque en todo lo demás *RIGS* rinde a un nivel bastante elevado.









TOTAL 86

El estudio Rebellion nos ofrece una propuesta realmente atractiva y bien diseñada, que saca un gran provecho de las cualidades de PSVR.

✔ Posee una increíble capacidad de inmersión.
✔ El ritmo es perfecto y engancha como pocos.

✘ Su dificultad puede resultar exasperante.

Battlezone

TANQUES AL MÁS PURO ESTILO TRON

No es la primera vez que jugamos a este mega clásico de Atari, *Battlezone*, una de las franquicias más veteranas de la historia de los videojuegos y que lleva con nosotros desde 1980. ¡Pero jamás hubiéramos podido imaginar en esa época que esta obra llegaría a transformarse en lo que nos ofrece esta nueva encarnación! Y es que Rebellion ha conseguido realizar un trabajo exultante con su puesta al día para PlayStation VR de este clásico juego de guerra y tanques de corte futurista. No en vano, se trata de una de las opciones de compra más recomendables de cuantas han aparecido hasta el momento para este dispositivo de Realidad Virtual.

¿Y cuáles son sus cualidades? Pues así de entrada, es uno de los juegos más inmersivos de todos los aparecidos para PSVR. Desde una perspectiva desde el interior de la cabina de nuestro tanque (podemos escoger varios modelos distintos una vez habilitados) podemos deambular por amplios escenarios repletos de enemigos. Torretas defensivas, vehículos blindados y demás rivales se convierten en nuestras presas, ¡pero acabar con ellos no es nada fácil! De hecho el nivel de desafío que propone esta producción puede convertirse en un arma de doble filo, dado que puede suponer un acicate irresistible para los jugadores más habilidosos pero, también, un muro infranqueable para los jugadores menos pacientes. Por fortuna el modo online cooperativo para cuatro jugadores suaviza este aspecto, convirtiéndose además en otra de sus mayores virtudes. Puede provocar mareos, eso también es necesario apuntarlo, pero a pesar de eso sigue siendo un título altamente recomendable.







Batman: Arkham VR

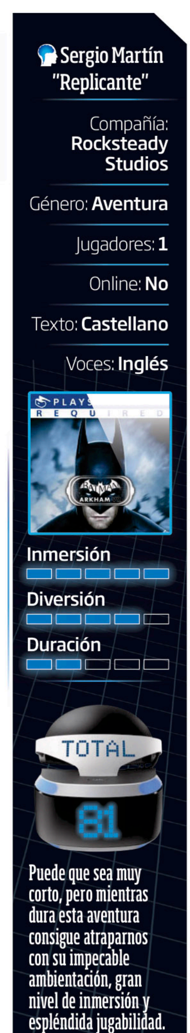
PS MOVE COMPATIBLE

UN CABALLERO OSCURO TAN EFÍMERO COMO IMPACTANTE Y MEMORABLE

Cuando el prestigioso estudio Rocksteady anunció que iba a crear un título de su serie estrella (es decir, *Batman Arkham*) exclusivamente para PlayStation VR muchos nos preguntamos cómo se las apañaría para recrear y adaptar dicha aventura de acción a las características de este dispositivo. ¡Y aquí tenemos la respuesta! *Batman Arkham VR* ha cambiado su clásica propuesta basada en la acción y la exploración de amplios escenarios por una fórmula más "intimista" y, por qué no decirlo, revitalizadora. Sí, porque el estilo de juego que ha decidido adoptar bebe directamente de un género poco explotado en PS4 y en el mundo de las consolas en general: el de las aventuras más pausadas basadas en la resolución de puzles. Hemos querido evitar citar la categoría de aventuras gráficas porque, simplemente, lo que nos propone esta nueva odisea del Caballero Oscuro no se ajusta a esa nomenclatura, al menos tal y como la conocemos en términos globales, ofreciendo un estilo de juego tan ameno como absorbente. De hecho y a pesar de su efímera duración (el título da para una hora de juego aproximadamente, siendo éste su gran defecto), nos ofrece unos momentos tan memorables e impactantes que nos han dejado totalmente ojipláticos durante numerosas ocasiones.

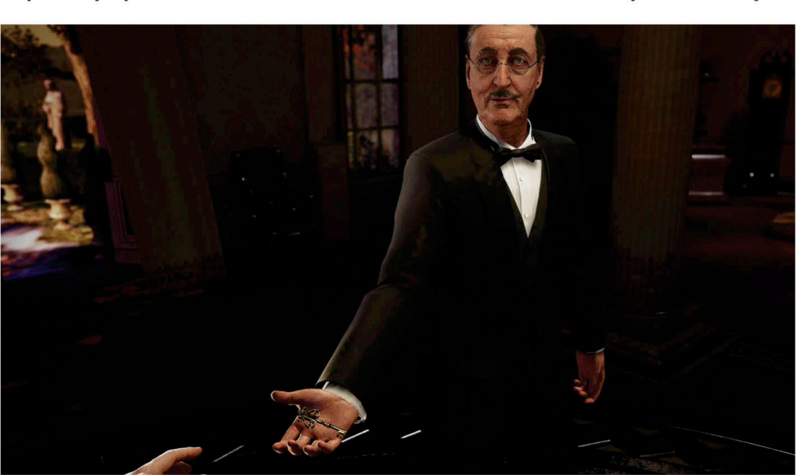
Puzles vanguardistas

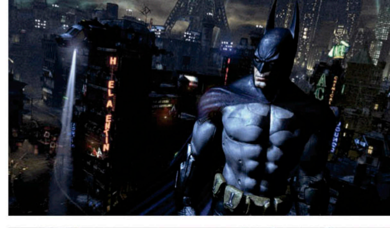
En lugar de poder explorar un mundo libre, el título nos invita a visualizar entornos de pequeñas dimensiones (callejones, la Mansión Wayne, la batcueva…) en los que podemos desplazarnos entre puntos previamente prefijados, lo cual evita los mareos. Y en cada nivel es necesario superar puzles que van más allá de los establecidos en otras producciones y que nos han parecido magníficos, como estudiar escenas de crímenes o incluso cadáveres al más puro estilo CSI. Lo más llamativo de todo esto es la forma en la que nos traslada al mundo de Batman, es decir, Gotham, ciudad que jamás había gozado de un nivel de inmersión tan excepcional como el que nos ofrece esta producción. Esto da como fruto unos niveles de diversión difícilmente superables, hasta el punto de que nos invita a pensar que puede marcar el camino para que otras compañías sigan su ejemplo y nos ofrezcan aventuras cortadas por un patrón de juego similar. En fin, que si no fuera por su ya comentada exigua duración, estaríamos hablando de uno de los grandes clásicos de PlayStation VR… y de PS4 en general si nos apuráis. Ojalá Rockstedy no tarde mucho en ofrecernos una continuación igual de refrescante y emocionante que esta misma obra.

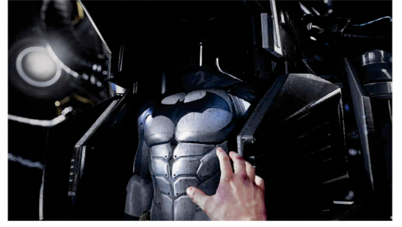


✔ Es imposible no quedarse impactado ante su "esplendor inmersivo".
✔ Increíble ambientación.

✘ Resulta demasiado corto a pesar de sus extras.







Sergio Martín "Replicante"



Compañía: **Enhance Games**

Género: **Shooter**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Inmersión

Diversión

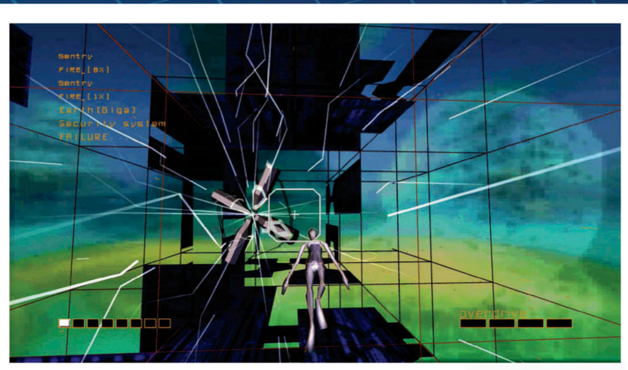
Duración

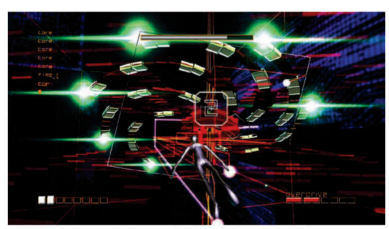
TOTAL 87

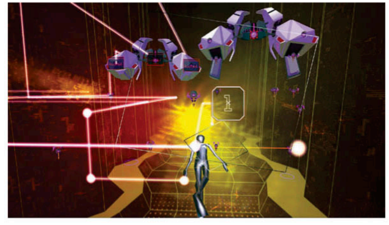
Rez Infinite es una de las mejores producciones que podemos encontrar para PlayStation Move y nos ofrece una jugabilidad única.

✔ Un viaje inolvidable y diferente a lo habitual.
✔ La nueva zona Área X es apasionante.

✘ Puede ser superado en una sesión de tarde.







Rez Infinite

PS MOVE COMPATIBLE

SINESTESIA VIRTUAL Y CAUTIVADORA

Tetsuya Mizuguchi creó hace ya muchos años uno de los juegos de Dreamcast más curiosos, sorprendentes y adelantados a su tiempo. Hablamos de *Rez*, un shooter en tercera persona sobre raíles que no se parecía a nada que hubiéramos experimentado en esa época. Bien, pues más de una década y media después esa misma producción (aunque retocada) reaparece en PlayStation VR, dispositivo que se adapta de manera maravillosa a la sinestesia y a la combinación de sensaciones que siempre ha caracterizado a este juego de culto. Es increíble lo bien que le sienta la Realidad Virtual a esta clásica producción, convirtiéndose en uno de los mejores juegos de todo el catálogo del periférico estrella de PS4.

Asumiendo el control de un ser que va transformándose a medida que avanzamos por cada nivel, debemos ir superando fases de escasa duración en las que van apareciendo rivales de diferentes formas (casi todas ellas geométricas) y a los que tenemos que ir eliminando disparando directamente sobre ellos. La sensación de estar sumergidos en un mundo tan psicodélico como atractivo es increíble, disfrutando de imágenes y sonidos que se funden en nuestro cerebro de manera excepcional. Además esta nueva versión de *Rez* incorpora una fase totalmente inédita, Área X, un nivel que cambia por completo el concepto de juego general porque nos permite desplazarnos libremente por los escenarios mientras disfrutamos de un acabado gráfico espectacular realizado sobre el motor Unreal Engine 4. Un broche de oro para un título muy particular pero increíblemente atractivo que no puede faltar en vuestra colección.

Sergio Martín "Replicante"



Compañía: **Housemarque**

Género: **Shooter**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **Inglés**

Inmersión

Diversión

Duración

TOTAL 82

Un shooter poco convencional rediseñado para PlayStation VR que ofrece altos niveles de acción y un grado de desafío muy elevado.

✔ Notable sistema de control y diseño de niveles.
✔ Es muy desafiante.

✘ Resulta bastante corto.
✘ Ha perdido el modo multijugador del original.







Super Stardust Ultra VR

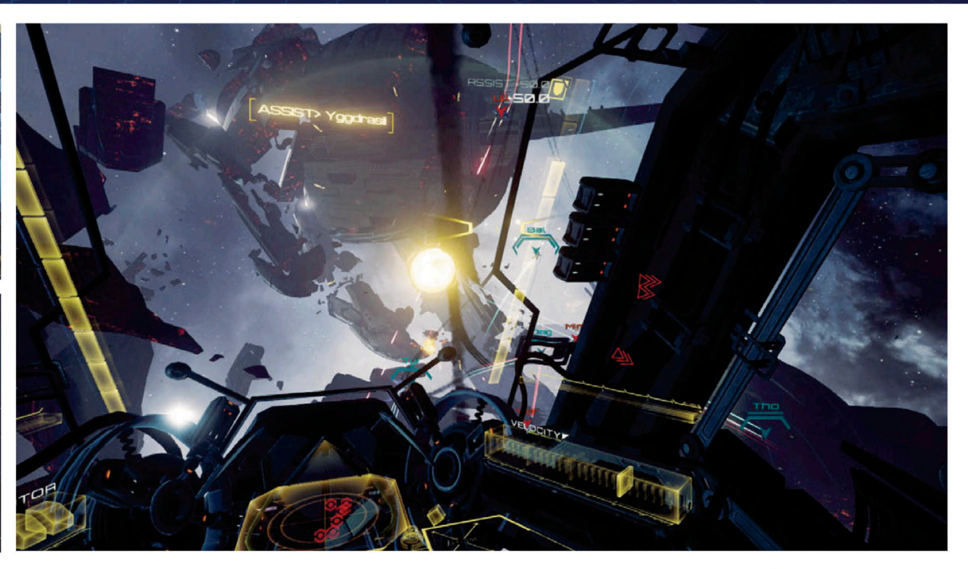
DISPAROS ESPACIALES MUY SINGULARES

Housemarque, los creadores de títulos como *Dead Nation* o, su mejor obra hasta la fecha para muchos de nosotros, *Resogun*, vuelven a ofrecernos una de sus inconfundibles obras de clara orientación shoot'em-up. Sin embargo no se trata de una producción nueva propiamente dicha, dado que *Super Stardust Ultra VR* es una adaptación para PlayStation VR del clásico de PS4 que disfrutamos hace ya bastante tiempo. Por lo tanto volvemos a estar ante un shooter de los denominados twin stick, es decir, que debemos usar ambas palancas de control para desplazarnos por los escenarios (en este caso planetas alienígenas) y disparar a los adversarios y monstruos de todo tipo que se agolpan en ellos.

La propuesta resulta tremendamente atractiva y nos depara momentos realmente intensos en los que se ponen a prueba constantemente nuestros reflejos y, también, nuestra habilidad con el DualShock 4. Además esta versión incluye una nueva modalidad, Zona de Invasión, opción que saca provecho de la capacidad inmersiva que nos proporciona la Realidad Virtual dado que la perspectiva cenital picada que nos acompaña durante todo el juego es sustituida por otra en primera persona a ras de suelo… la cual marea bastante, todo hay que decirlo. La mayor pega que presenta esta versión es la ausencia del interesante modo multijugador que sí incluía el original, pérdida totalmente comprensible por motivos evidentes. Pero a pesar de estos leves inconvenientes, esta producción de Housemarque se alza como un título realmente adictivo y muy desafiante… a pesar de su carácter efímero.







EVE: Valkyrie

SÍ, TU SUEÑO DE PILOTAR UN CAZA ESPACIAL, POR FIN SE HA HECHO REALIDAD

Empezaré por deciros que, tras probar un buen número de juegos y experiencias para PlayStation VR, tengo claro que la realidad virtual se ha creado para juegos como este *EVE: Valkyrie*. Otra cosa muy distinta es que el juego,en su conjunto, tenga algunas carencias, pero como experiencia, desde luego, es tremenda.

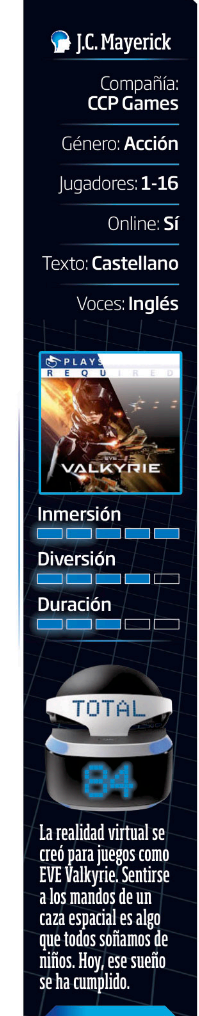
Desarrollado por CCP Games y ambientado en el universo *EVE Online*, en *Valkyrie* nos pondremos en la piel de un piloto clonado cuyos recuerdos reviviremos en los cuatro modos de juego para un sólo jugador: Entrenamiento, Recuerdo, Explorador y Supervivencia. Ésta es la parte relajada del juego, la que no nos pondrá las cosas demasiado difíciles. Casi un paseo espacial. Lo complicado llega en el modo multijugador, que es donde el juego explota todo su potencial y donde jugaremos sin parar hasta caer enfermos. Y no lo decimos en broma. Antes de enfrentarte a sesiones largas de juego, más vale que te sometas a un periodo de entrenamiento con sesiones cortas, pues de lo contrario acabarás doblado en el sofá con un mareo importante. ¿Quién dijo que ser piloto de combate sería fácil?

Mundo virtual, amigos reales

Participando en combates multijugador ganaremos experiencia, subiremos de nivel y obtendremos recompensas, como módulos de mejora, oro, plata, implantes e incluso nuevas naves que añadir a los tubos de lanzamiento, de los que podremos disponer de un máximo de cinco (aunque empezaremos sólo con uno). No sólo eso, si somos muy competitivos, podremos plantearnos ascender en los rankings globales de *EVE: Valkyrie*, que también nos reportará recompensas, además de una buena reputación.

En total son tres modos de juego, Duelo por Equipos, Dominio y Carrier Assault, éste último quizás el más divertido de todos, ya que tendremos que trabajar en equipo para eliminar los escudos de un gran destructor y, a continuación, adentrarnos en su interior, cual Luke Skywalker con la Estrella de la Muerte, para destruirlo. Y nunca mejor dicho, porque si alguna vez has soñado sentirte como Luke a los mandos de un X-Wing o como Apollo y Starbuck luchando contra los "Cylones" en sus Viper, tienes que probar *EVE: Valkyrie*, sí o sí. Es lo más cercano que estarás jamás de sentirte como ellos.

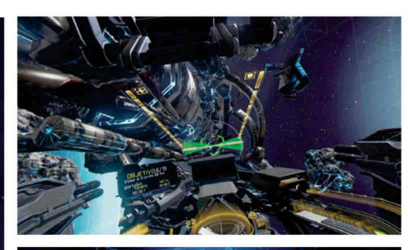
En cara sólo le echaremos que el modo de un solo jugador no esté demasiado elaborado y que, pese a su elevado precio, hace uso de los dichosos micropagos. Todo lo demás, incluida su asombrosa interfaz de usuario, compensa el desembolso. El del juego y el de PlayStation VR.



✔ La inmersión es total.
✔ El modo multijugador.

✘ Es difícil no marearse en las misiones de exploración.
✘ Tiene micropagos.







Sergio Martín "Replicante"



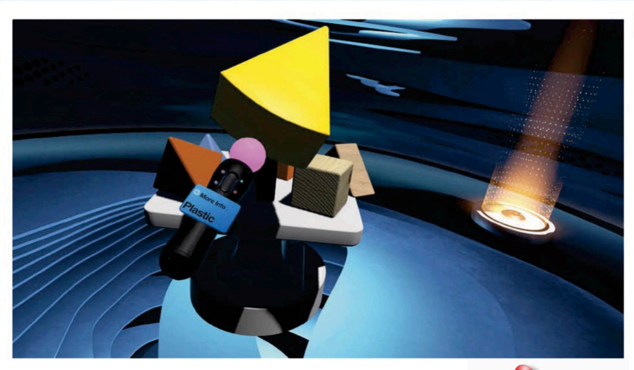
Compañía: **Supermassive Games**
Género: **Puzles**
Jugadores: **1-2**
Online: **No**
Texto: **Castellano**
Voces: **Castellano**

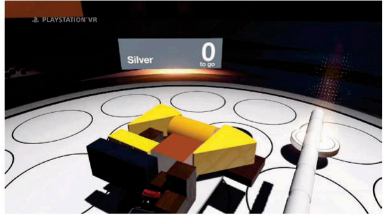
Inmersión
Diversión
Duración

TOTAL 80

Esta puesta al día para PlayStation VR del clásico de PS3 nos ofrece rompecabezas sencillos en su planteamiento pero muy sugerentes.

✔ Amplísima cantidad de puzles distintos.
✔ El control responde perfectamente.
✘ Es una reinterpretación del mismo juego de PS3.







Tumble VR

PS MOVE COMPATIBLE

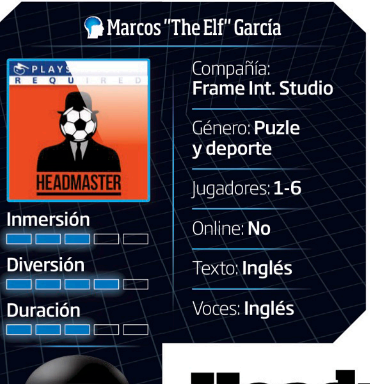
PUZLES SIMPLES PERO ENTRETENIDOS

Los juegos de puzles no ha sido el género que más atención ha recibido por parte de los desarrolladores que han querido apostar por PlayStation VR desde el principio. Por fortuna *Tumble VR*, uno de esos escasos representantes de su categoría, ha conseguido llenar dicho hueco con una propuesta que si bien no resulta demasiado innovadora (a fin de cuentas es una puesta al día del clásico de PS3), sí que se hace bastante entretenida.

Ya sea con el mando DualShock 4 o (lo más recomendable) con un mando Move, debemos manipular una serie de objetos de diferente aspecto, forma, tamaño y material para crear estructuras, puentes o lo que nos propongan en los más de 70 desafíos que nos esperan… los cuales no están disponibles al completo de inicio y es necesario desbloquearlos. Y ya os avisamos que algunos de ellos no son sencillos y ponen a prueba nuestra capacidad mental y espacial.

La interacción con dichos objetos es muy buena, el diseño de ciertos rompecabezas nos ha parecido tremendamente acertado y dispone de un modo para dos jugadores entretenido. Lo que pasa es que también es verdad que, debido a su género, quizá no es el título que mejor explota el potencial que nos proporciona la Realidad Virtual, ya que el hecho de usar PlayStation VR es casi anecdótico… aunque siempre es bienvenido. No es el mejor juego de PlayStation VR, pero sí que resulta bastante ameno, sobre todo para aquellos que busquen una experiencia sosegada, pausada y, también hay que decirlo, que no suponga riesgo alguno de sufrir mareos ni problemas similares. Si podéis, dadle una oportunidad.

Marcos "The Elf" García



Compañía: **Frame Int. Studio**
Género: **Puzle y deporte**
Jugadores: **1-6**
Online: **No**
Texto: **Inglés**
Voces: **Inglés**

Inmersión
Diversión
Duración

TOTAL 76

De lo más divertido y adictivo del catálogo de VR. Pura jugabilidad y rejugabilidad con el simple uso de la cabeza durante todo el juego.

✔ La precisión de cabecear es milimétrica.
✔ Adictivo como pocos.
✘ Textos y voces en inglés.
✘ ¡Más pruebas, please!





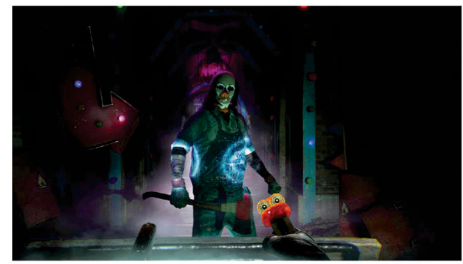


Headmaster

EL ARTE DE USAR LA CABEZA PARA CASI TODO

Cuando ví este juego en la Store, ni siquiera me detuve a investigar lo que ofrecía, craso error, *Headmaster* es de los títulos más jugables y adictivos de PlayStation VR. Y su mecánica no podía ser más sencila, simplemente mediante movimientos de cabeza, ni DualShock 4 ni PS Move. Nuestro objetivo en el Centro de mejora futbolística será completar un total de 38 pruebas más 5 complicados exámenes. El patio de esta particular cárcel, con textura de moqueta para el césped, será el principal testigo de todo tipo de desafíos semifutbolísticos en busca de las ansiadas dianas de puntuación. Al principio cabecearemos a puerta vacía, pero pronto surgirán obstáculos como porteros u otros jugadores, estáticos o móviles, cajas, o nuevos desafíos como piñatas o dianas sujetas por globos o drones. Y esto es solo el principio porque las pruebas serán cada vez más surrealistas, originales y difíciles. También se han incluido power-ups en forma de balones extra, balones explosivos o multibalón para ayudarnos a mejorar la puntuación final. *Headmaster* escenifica todo lo antes descrito con unas físicas muy logradas y una precisión en el remate tan exacta que a veces fallaremos un objetivo por milímetros. Para aquellos que quieran disfrutarlo en grupo cuenta con modo multijugador por turnos -hasta seis jugadores- que irá evolucionando vía DLC.

Es una pena que no haya sido traducido y doblado al castellano porque cuenta con una curiosa trama salpicada de puro humor inglés que ambienta a la perfección su desarollo. *Headmaster* es pura jugabilidad, su curva de dificultad y el sistema de puntuación por estrellas hará que paséis muchas horas rematando de cabeza.







Until Dawn: Rush Of Blood

PS MOVE COMPATIBLE

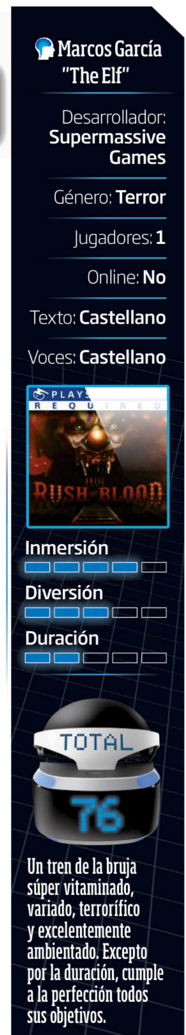


TREN DE LA BRUJA, MONTAÑA RUSA, JUEGO DE DISPAROS... TODO EN UNO.

Rush Of Blood es uno de los títulos más sinceros de PlayStation VR. Acaricia el legado de *Until Dawn* lo suficiente -argumento, situaciones, parajes, personajes- para ambientar su tétrica propuesta y proponernos un escalofriante viaje a través de 7 escenarios sobre una vagoneta... equipados con casi todo tipo de armas. *Rush Of Blood* maneja bien los tiempos, cuando quiere todo transcurre a la velocidad de un tren de la bruja y de pronto todo se acelera y se convierte en una montaña rusa, con sensación de vértigo real incuida. Y cuando le llega el turno a los final bosses eleva su módico nivel de dificultad para proponernos unos duelos bastante intensos contra la criatura en cuestión y sus intensos secuaces. Pero más allá de su desarrollo sobre raíles, más justificado que nunca, su clásica mecánica shooter -además de enemigos encontrarás una cantidad ingente de elementos destruibles y la necesidad de moverte para evitar obstáculos- la creacion de Supermassive Games genera un cúmulo de situaciones sensoriales dignas de mención. La ambientación de exteriores e interiores está perfectamente lograda, añade los sustos necesarios, sin exagerar, te hace desconfiar del entorno y, lo que es más importante, te pega literalmente al sillón, como única defensa posible ante lo desconocido.

Siete escenarios de locura

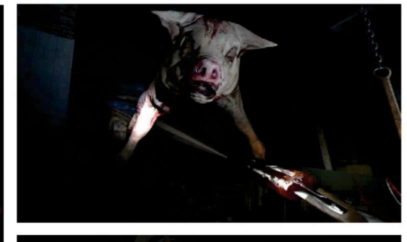
Refugio encantado, Hotel Averno, Módulo de Psicópatas, Ciudad Fantasma, Infierno Final... Todo está dicho con sus nombres, pero sufrir estos recorridos es aún más desagradable de lo que parece. Payasos, dementes, espíritus, piscópatas es lo mínimo que encontrarás ante ti, ya que serán otras situaciones las que te desterrarán definitivamente de tu zona de confort. Un matadero de cerdos gigantes a pleno rendimiento, arañas que treparán por tu vagoneta, seres que se manifestarán a un palmo de tu cara, cuervos asesinos... Las mentes de Supermassive Games han trabajado duro para que lo pases mal. Es cierto que 7 escenarios, a razón de unos quince minutos cada uno, no da como resultado una duración exagerada, pero también es cierto que los títulos para VR se deben regir por parámetros diferentes, más sensoriales, más inmersivos, no es justo pedirles la misma cantidad de horas. Volviendo a *Rush Of Blood*, para extender la vida del juego se incluyen numerosas rutas secundarias durante su desarrollo y, de manera testimonial, coleccionables y secretos, además de rankings online y algún extra. Lo dicho, un juego sincero y perfecto para formar parte de tus primeras experiencias VR si te gusta pasarlo mal y sentir el terror bastante cerca.



✔ La ambientación te lo hará pasar muy mal.
✔ El efecto montaña rusa.

✘ A veces hay que calibrar durante el juego.
✘ ¡Más escenarios!









J.C. Mayerick

Compañía: **Secret Sorcery**

Género: **Simulador de dios**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **No tiene**

Inmersión
Diversión
Duración

TOTAL 82

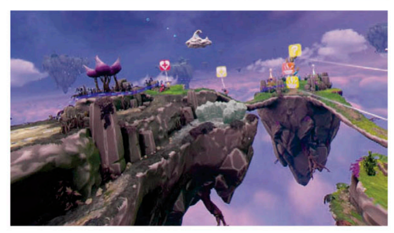
Nunca ha tenido tanto sentido el concepto "simulador de dios". Acabarás cuidando de tus Peeps mejor que a tu gato o tu perrete.

✔ La sensación de inmersión es increíble.
✔ Sus preciosos gráficos.

✘ Cada partida supera fácilmente la hora de juego.
✘ A veces es estresante.







Tethered

CRIATURAS FANTÁSTICAS EN TU MUNDO VIRTUAL

Tethered nos sitúa en la piel de un dios que debe guiar el destino de su rebaño, una suerte de criaturas llamadas *Peeps* que se reproducen incubando huevos caídos del cielo. Sí, como lo oyes. De día salen a recoger recursos (madera, piedra, mineral, cristales y comida) con los que alimentarse y construir estructuras como granjas, barracones o templos. Con ellas se consiguen nuevas profesiones para nuestros *Peeps* que estos aprovecharán a su vez para sacar mayor rendimiento a los recursos. Una de esas profesiones, quizá la más importante, es la de guerrero, y serán los encargados de combatir a la horda de gusanos gigantes que cada noche tratarán de acabar con ellos y con todo lo que han creado durante el día.
Dirigir a nuestros Peeps es fácil gracias a un sencillo sistema de control: miramos al *Peep*, pulsamos X, concentramos la vista en su destino y soltamos X. Siguiendo el mismo patrón tendremos que dirigir las nubes de distinto tipo que aparecerán cada cierto tiempo. Por ejemplo, las que tienen sol harán crecer nuestras cosechas, mientras que las que traen lluvia recuperarán nuestros agotados bosques. Cuando hagamos algo bien aparecerá energía espiritual que deberemos absorber pulsando cuadrado, algo importante ya que el objetivo final en cada partida es conseguir una cantidad mínima de ésta. Jugar con *Tethered* es una gozada. Nos dará la sensación de estar jugando en una preciosa maqueta con criaturas casi reales a las que acabaremos cogiendo cariño. Y por cierto, cuida bien de tus *Peeps* porque, llegados a un punto de desesperación, no dudarán en lanzarse al vacío y acabar con su sufrimiento. Y eso te dolerá. :_(



J.C. Mayerick

Compañía: **Ubisoft**

Género: **Acción**

Jugadores: **1-6**

Online: **Sí**

Textos: **Castellano**

Voces: **Castellano**

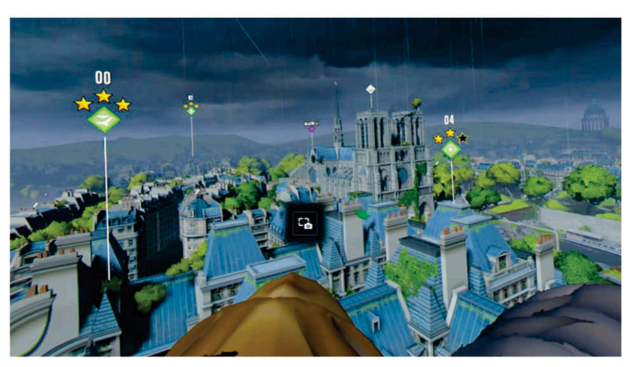
Inmersión
Diversión
Duración

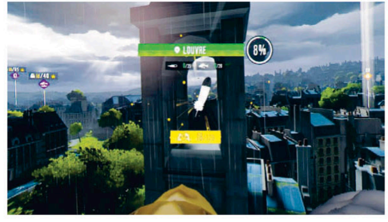
TOTAL 72

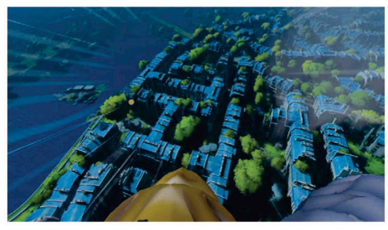
Decepcionante como experiencia de realidad virtual y con muy poco contenido. No merece, ni de lejos, tener un precio de compra de triple A.

✔ El modo multijugador es realmente divertido.
✔ Control fácil y preciso.

✘ Nula sensación de inmersión.
✘ Precio muy elevado.





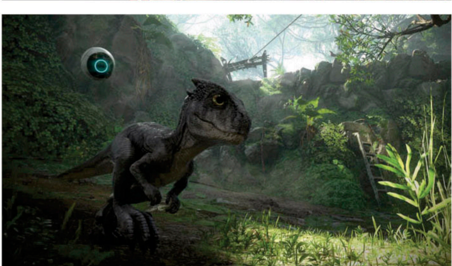


Eagle Flight

MUCHA ÁGUILA REAL, PERO POCA REALIDAD VIRTUAL

De *Eagle Flight*, lo mejor que podemos decir es que resulta muy divertido en su modo multijugador, lo que no es poco, pero la sensación que nos deja es agridulce.
Nos explicamos. La primera gran producción de Ubisoft para PlayStation VR tenía una pinta estupenda: nos proponía meternos en la piel de un águila que anida nada menos que en lo alto de la Catedral de Notre Dame. Sobrevolar París se convertiría así en una experiencia inolvidable. No ha sido el caso. En ese afán desmesurado del algunos programadores por evitar el mareo en los jugadores, sus creadores han pecado de suavizar en exceso la experiencia virtual. Y lo han hecho eliminando buena parte de la profundidad 3D... llevándose de paso casi por completo cualquier sensación de inmersión en un mundo virtual. La sensación no llega a ser la de estar dentro de un vídeo 2D de 360° (lo que sí ocurre en las intros), pero sí consigue que dejemos de sentir vértigo al mirar hacia abajo desde lo alto de Notre Dame o desde la cúspide de la Torre Eiffel. Más alla de eso, *Eagle Flight* cuenta con dos modos de juego principales, historia y partida en línea 3 contra 3. El primero acaba siendo bastante repetitivo y poco original en sus misiones, mientras que el segundo, que es una especie de atrapa la bandera (en este caso la liebre), es donde el juego esconde toda su diversión. La facilidad de control, únicamente inclinando la cabeza y utilizando los botones R del DualShock para acelerar y frenar, y la velocidad que alcanzaremos en nuestro vuelos rasantes, hacen que cada partida sea trepidante. Un título muy discreto en su conjunto y decepcionante como experiencia.







Robinson: The Journey

CRYTEK ESCENIFICA LA PRIMERA GRAN AVENTURA DE PLAYSTATION VR

R*obinson* nos regala un comienzo tierno, el primer y necesario contacto con nuestra cápsula y una salida al exterior de esas que dejan huella, como su banda sonora. La historia nos convierte en un moderno Robinson Crusoe, perdido en un exuberante planeta habitado por dinosaurios llamado Tyson III, tras el colapso de la nave nodriza Esmeralda. Nuestra aventura comienza un año después del inesperado suceso. Robin, el joven protagonista, cuenta con la ayuda de un HIGS, un ordenador esférico flotante, y un simpático cachorro de T-Rex (Laika), ambos serán esenciales para avanzar en el juego y nos ayudarán a resolver todo tipo de puzles y situaciones. El objetivo principal será averiguar dónde están las otras cinco cápsulas HIGS para así conocer más datos y detalles de lo sucedido con la nave nodriza. Desde nuestro campamento nos podremos desplazar al resto de emplazamientos, una vez resueltas ciertas tareas basicas que servirán de tutorial. Curiosamente, el control de Robin se efectuará mediante DualShock 4, aunque la herramienta que portamos en la mano nos recuerde a un mando PS Move.

Que comience la aventura

Pronto conoceremos más zonas de Tyson III, como una frondosa jungla en la que habrá que demostrar nuestras dotes de escalada; una mecánica excelentemente recreada y que *Robinson: The Journey* hereda de otro título de RV de Crytek para Oculus Rift llamado *The Climb*. Más tarde visitaremos otro asentamiento humano y un gigantesco pantano de brea donde campan a sus anchas un gran número de cuellilargos que nos plantearán una serie de puzles y tareas. Y ya en los últimos compases del juego, tendremos la oportunidad de acceder a los restos de nuestra nave nodriza, custodiada por velociraptores y ese T-Rex adulto que todos sabíamos que aparecería en cualquier instante. Así es a grandes rasgos *Robinson*, un viaje casi iniciático en paraíso hostil, una aventura que supera en tiempo de juego a casi todo el catálogo de VR, ofreciendo un mínimo de 5 horas. Porque aparte de completar la mision principal merece la pena escanear las 30 criaturas de Tyson III, recrearnos con la perspectiva de los puzles energéticos, hallar 13 comunicadores, cumplir los 30 objetivos, y sobre todo, dejarnos envolver por su entorno y explorar. *Robinson* además, hace buen uso del enorme potencial extra de PS4 Pro mejorando la tasa de frames, las texturas y la vegetación. Podría haber durado más, ser más económico y ofrecer algo más de ritmo, pero aún así es, y será recordado, como la primera gran aventura de PlayStation VR.



Marcos García "The Elf"

Compañía: **Crytek**

Género: **Aventura**

Jugadores: **1**

Online: **No**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

Inmersión

Diversión

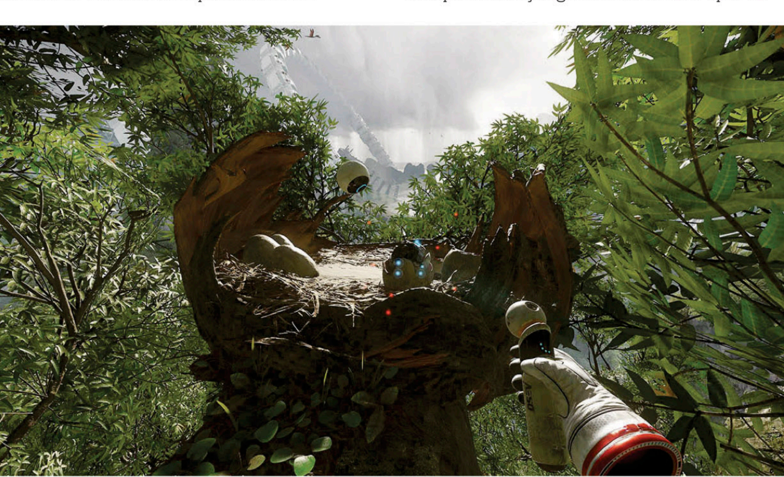
Duración

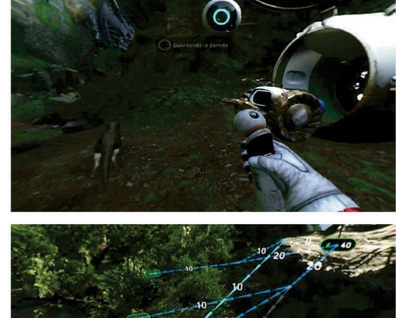
TOTAL 78

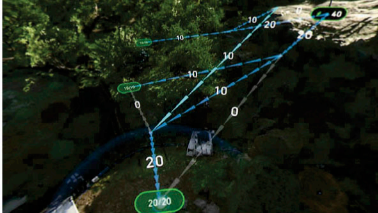
La primera aventura seria de VR ofrece una gran ambientación, escenarios detallados, desarrollo variado... pero se echa en falta un poco de ritmo. El precio es muy alto.

✔ Muy bien ambientado y desarrollo variado.
✔ Todo en castellano.

✘ Se echa de menos jugar con PS Move.
✘ El precio es excesivo.



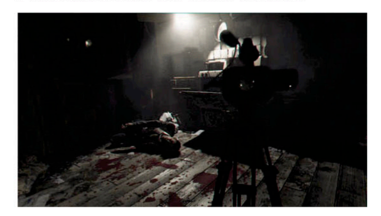




EXPERIENCIAS VR



EN LA STORE PODRÁS ENCONTRAR EXPERIENCIAS Y DEMOS GRATUITAS QUE PONDRÁN A PRUEBA TUS SENTIDOS



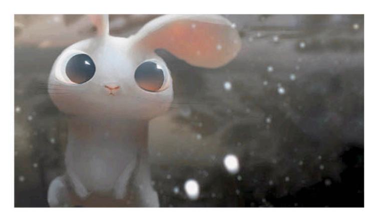
KITCHEN DEMO

El embrión de Resident Evil 7 fue una de las primeras experiencias que probamos en ferias y eventos. Esta experiencia terrorífica no debe faltar en tu disco duro.



ALLUMETTE

Un precioso cuento de Penrose Studios con banda sonora de Ryan Shore que adapta libremente el cuento de La Pequeña Cerillera de Andersen. Que no falten las lágrimas.



INVASIÓN!

Simpático corto de animación del director de Madagascar y con narración de Ethan Hawke. Los alienígenas protagonistas volverán próximamente en Asteroids!



HATSUNE MIKU VR: F.L.

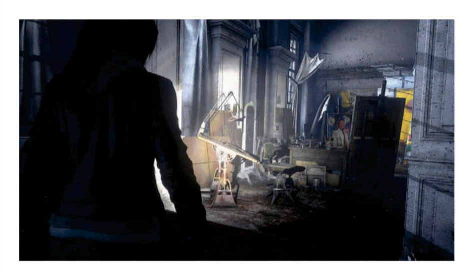
Acompaña a la diva virtual de Sega en uno de sus espectaculares conciertos. Prueba diferentes cámaras mientras sigues el ritmo agitando tus palos luminosos.



PlayStation VR

Juegos compatibles

Descubre otros títulos que, en mayor o menor medida, ofrecen contenido extra para PlayStation VR.



RISE OF TR: LAZOS DE SANGRE

Esta interesante fase adicional incluida en la versión de Rise Of The Tomb Raider para PS4 nos permite explorar la Mansión Croft utilizando este periférico, pudiendo desplazarnos libremente por su interior o hacerlo mediante teletransportes para evitar los mareos.



RESIDENT EVIL 7 BIOHAZARD

Aunque sabemos que todavía no está disponible (aparecerá el 24 de enero), ¡las ganas nos pueden! Ya hemos podido jugar a esta aventura haciendo uso de PlayStation VR y las sensaciones que nos ha dejado han sido increíbles. ¡Qué miedo vamos a pasar muchos de nosotros!



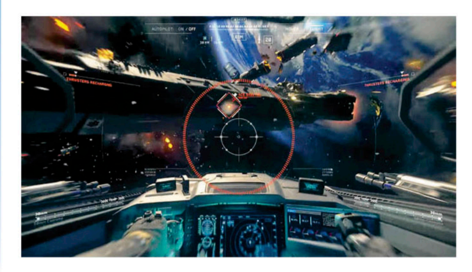
FINAL FANTASY XV

Prompto, uno de los acompañantes de Noctis, es el protagonista de la denominada Final Fantasy XV VR Experience, una especie de demostración ideada para la Realidad Virtual de Sony en la que debemos acabar a tiros con un monstruo. Algo simple y sosa.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Hace unos días los poseedores de Star Wars: Battlefront han podido descargar gratuitamente una fase nueva diseñada para PlayStation VR, un nivel realmente memorable en el que a los mandos de un X-Wing hay que acabar con la conocida Estrella de la Muerte.



COD: INFINITE WARFARE

¡Ponte el casco y prepárate para vivir una batalla espacial en Jackal Assault VR! Acaba con todas las aeronaves enemigas mientras disfrutas de una perspectiva desde el interior de la nave realmente impactante. Una experiencia algo corta pero muy divertida.



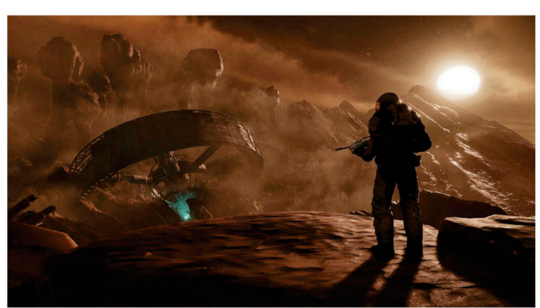
MOTO RACER 4

Este arcade de motos nos permite participar en un par de modos de juego (que se ampliarán próximamente) utilizando PlayStation VR. La sensación que nos ofrece es bastante buena, pero puede provocar mareos y, además, el título no es que sea una obra maestra.

PlayStation VR

Próximamente...

Os mostramos los títulos más destacados que aparecerán el año que viene para este periférico.





FARPOINT

ACCIÓN VIBRANTE Y ESPECTACULAR

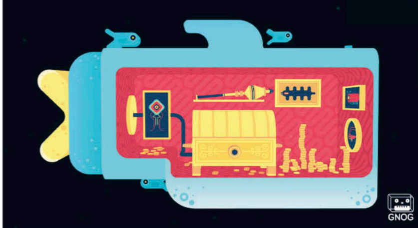
Uno de los juegos más esperados, y de largo, para PlayStation VR es esta nueva propuesta del estudio Impulse Gear. Su nombre es *Farpoint* y haríais bien en quedaros con su nombre porque puede suponer un antes y un después en lo concerniente a los shooters en primera persona destinados al periférico más increíble de PS4.

La historia tendrá lugar en un planeta alienígena desolado en el que tendremos que explorar sus recovecos en busca de la estación espacial denominada The Pilgrim, la cual ha sufrido un grave accidente y albergará a múltiples supervivientes a los que será necesario rescatar. El apartado visual tiene un aspecto sensacional, al igual que su ambientación, y nos transportará a un mundo lleno de peligros en el que tendremos que sobrevivir cueste lo que cueste. Pero no será una misión sencilla, puesto que monstruos insaciables campan a sus anchas, algunos de una apariencia realmente intimidante.

Después de *Resident Evil 7*, esta sensacional producción es la más esperada de cuantas van a aparecer para PlayStation VR. Llegará a lo largo del año que viene en una fecha todavía sin especificar. ¡Esperamos que se desvele pronto!

¡ASÍ ES EL MANDO PISTOLA!

Para disfrutar al máximo de este esperado shooter en primera persona se pondrá a la venta un nuevo periférico que, de momento, se le conoce simplemente como Mando Pistola (o, también, VR Aim Controller). Su ergonomía y precisión prometen ser realmente destacadas.



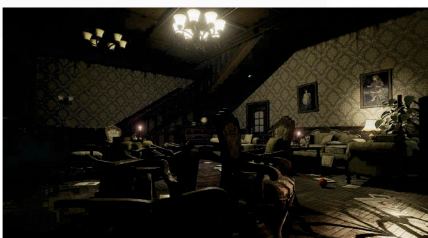
GNOG

Puzles de todo tipo y un mundo realmente llamativo estarán detrás de esta producción que pondrá a prueba nuestro ingenio. Uno de los juegos más curiosos de cuantos están en preparación para PSVR.



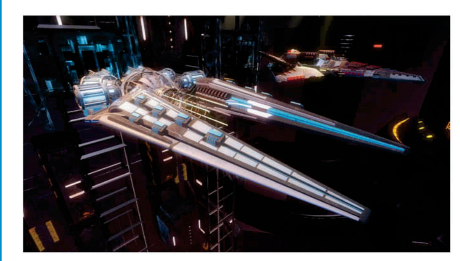
STAR TREK: BRIDGE CREW

Los fans de esta conocida serie podrán cumplir uno de sus sueños: pilotar una nave estelar como miembros de la Federación. Un título en el que nuestras decisiones tendrán incidencia en el desarrollo.



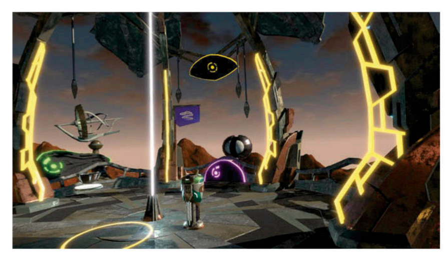
DYING REBORNE

El miedo se convertirá en el ingrediente principal de esta aventura en la que tendremos que ir escapando de salas llenas de puzles y secretos. Su ambientación promete ser terroríficamente atractiva.



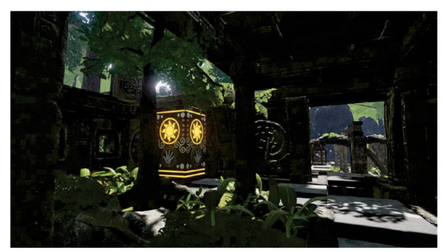
MIXIP

Acción espacial de corte futurista en un título que nos pondrá a los mandos de una nave armada con todo tipo de misiles y artilugios... ¡y que podremos separar o ensamblar cuando nos venga en gana!



SYMPHONY OF THE MACHINE

Este tabajo de Stirfire Studios nos permitirá controlar a una misteriosa torre con la que se podrá manipular la meteorología para tratar de revivir un mundo olvidado. Una aventura muy original.



XING: THE LAND BEYOND

En esta aventura en primera persona tendremos que explorar libremente un mundo realizado con mucho encanto mientras solventamos una buena cantidad de ingeniosos rompecabezas.

PlayStation VR Opinión



Sergio Martín "Replicante"

Cómo cambian los tiempos, es algo increíble. ¿Quién me iba a decir a mí cuando jugaba al Spectrum 128k que una tecnología conocida como la Realidad Virtual iba a cambiarlo todo? Y es que las palabras sobran: basta probar cualquier juego, ¡cualquiera!, que haga uso de esta tecnología para darse cuenta de que estamos ante algo grande. PlayStation VR va a convertirse en la voz cantante de esta tecnología debido a sus altas prestaciones, ergonomía, al imponente catálogo de juegos que ya posee y al poder de la marca en la que se basa. Una vez que has probado las experiencias que es capaz de ofrecernos estas gafas de Realidad Virtual, resulta imposible resistirse a ellas. *Batman: Arkham VR*, por ejemplo, me ha deparado una de las experiencias más memorables e inolvidables de las muchas que he podido degustar durante los últimos meses. Y el futuro se presenta brillante y evocador, con juegos tan esperados como el mismísimo *Resident Evil 7*, una aventura que seguro que consigue que pase más de una noche sin dormir.

@replicante64



Marcos Gacía "The Elf"

Los primeras contactos con PlayStation VR en eventos y ferias siempre me habían dejado buenas sensaciones. Pero nada en comparación con lo experimentado con el producto final, acomodado en la quietud del hogar, relajado, y dejándome llevar por todas las sensaciones y emociones que acudían a mis sentidos. Tuve la fortuna de elegir el título adecuado para comenzar. *VR Worlds* fue el compañero perfecto para esa primera aventura virtual completa. Solo el menú de selección ya supone una maravillosa gesta para los sentidos. El siguiente paso fue el correcto también y elegí Inmersión. Sensaciones que jamás olvidaré: escalofríos de satisfacción, esa risa nerviosa que aparece cuando te invaden estímulos sensoriales hasta entonces velados para el cerebro, pura curiosidad de 360 grados, y la reconfortante sensación de sentirme como un niño de nuevo. Un niño emocionado, ilusionado y deseoso por probar más experiencias con este prodigio sensorial. No son necesarias 20 horas de juego para darte cuenta de que estás ante algo único y fascinante, capaz de poner en jaque tus sentidos en tan solo un par de segundos y volatilizar tus esquemas. PlayStation VR es una puerta abierta de par en par hacia nuevos parámetros lúdicos a los que todos tendremos que acostumbrarnos.

@marcostheelf

José Luis Sanz "J.L. Skywalker"

Hay que reconocerle a Sony el movimiento que ha realizado con esta moda de la Realidad Virtual y que le ha servido, básicamente, para adelantarse a Microsoft y Xbox One. Pero ya está, no hay nada más que valorar. Partiendo de la base de que las PlayStation VR están muy conseguidas y pueden tener un recorrido más que interesante (si los estudios –los third sobre todo- se lo trabajan, cosa que de momento no han hecho), lo cierto es que tras un par de semanas frenéticas de uso probando todas las demos y juegos imaginables, ha llegado el momento de dejarlas en el cajón para volver a ellas con cuentagotas. Esencialmente cuando recibo alguna visita en casa y quiero distraerlos. A día de hoy, solo merece la pena pagar por *DriveClub VR* y algunas maravillas como *Wayward Sky*, *Headmaster*, *Eagle Flight*, *Job Simulator* o *Rez Infinite*. Pero incluso en estos casos, estamos ante títulos para jugar a ratos que no hacen de la Realidad Virtual un género en sí mismo, sino un recurso técnico más con el que sorprender y dejar con la boca abierta a todos esos amigos y familiares que presumen de vosotros como los más frikis y fantech de su entorno. ¿Pero mantener esa fama vale 399 euros?

@jlsanzf



Lázaro Fernández "Doc"

Después de llevar meses probando HTC Vive y su increíble sistema de control, y de haber experimentado dos versiones diferentes de Oculus Rift y su amplio ecosistema de software, PlayStation VR me ha sorprendido para bien con varios detalles que, inexplicablemente, ninguno de sus "rivales" ha implementado. Para empezar, Sony ha diseñado un headset con un peso equilibrado, que no molesta llevar encima y que no ejerce presión sobre tu cara; tanto HTC como Oculus se hacen algo insufribles después de una hora de juego y dan bastante calor. Por otro lado, el eterno debate en el equilibrio entre el precio y las prestaciones: la diferencia de resolución es casi inapreciable y, con respecto a la calidad gráfica de los juegos, no es tan grande como algunos la pintan. Ya hay títulos de PSVR que, funcionando en PS4 Pro, no tienen nada que envidiar a muchos de los creados para Oculus o HTC. Mientras que la experiencia con la VR en PC se difumina entre interacción, experiencia y los requisitos de hardware y software, en PSVR gira en torno a videojuegos y en cómo la Realidad Virtual puede ofrecer una nueva forma de jugar.

@MelonGasoil



Juan Carlos Sanz "Mayerick"

Estoy entusiasmado con mi PlayStation VR. Así de rotundo. No había tenido la ocasión de probar las gafas de Sony antes de su lanzamiento, a pesar de tenerlas reservadas desde hace meses. De hecho, en los días previos comencé a leer críticas no demasiado favorables y estuve planteándome incluso no ejercer mi derecho sobre la reserva. Por suerte aguanté. Mi experiencia con la VR se limitaba a las Gear VR de Samsung, así que esperaba una experiencia similar. Pero no, después de una configuración fácil pero engorrosa, me sumergí de lleno en eso que llevaba esperando desde mi infancia y lo que sentí se resume fácilmente: flipé. De ellas destaco la definición de la imagen, en la que de alguna manera Sony ha conseguido "camuflar" los píxeles. Me quedo también con el posicionamiento que se consigue gracias a la cámara; muy preciso. De los juegos, me encantan *EVE Valkyrie*, *Tethered*, *Thumper* y *Battle Zone*. Me ha decepcionado *Eagle Flight*. ¡Ah! Y la demo de *Resident Evil*, *Kitchen*, es espeluznante. Sólo echo en falta una buena sala de cine virtual donde ver películas y series con un buen bol de palomitas.

@Myrck


¡YA A LA VENTA!
Ginger
Beyond the Crystal
¡Disfrútalo en tu plataforma favorita!
www.badlandgames.com
PS4
STEAM
XBOX ONE
7
www.pegi.info
BAD LanD GAMES
DRAKHAR STUDIO
© 2016 BadLand Games S.L. and Drakhar Studio S.L. Ginger: Beyond the Crystal developed by Drakhar Studio S.L. and published by BadLand Games and Its subsidiaries.
The BadLand Logo, the Drakhar Studio S.L. logo and Ginger: Beyond the Crystal logo are Trademarks. ©2016 BadLand Games and ©2016 Ginger: Beyond the Crystal. Developed by Drakhar Studio S.L.
"PlayStation", "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.
All rights reserved. ALL TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

Los grandes clásicos de la anterior generación no quieren dejar pasar la oportunidad de sentir en sus carnes digitales la última evolución tecnológica y, de paso, revivir su época dorada.



UN CHALADO QUE NO CESA... Los juegos de Arkham giran una y otra vez en torno al fascinante enfrentamiento y la historia de amor y odio de Batman contra el Joker, aunque envueltos en multitud de tramas paralelas y personajes secundarios.

Batman: Return To Arkham

HA LLEGADO EL MOMENTO DE QUE VUELVAS A ENFUNDARTE EL MANTO DEL MURCIÉLAGO

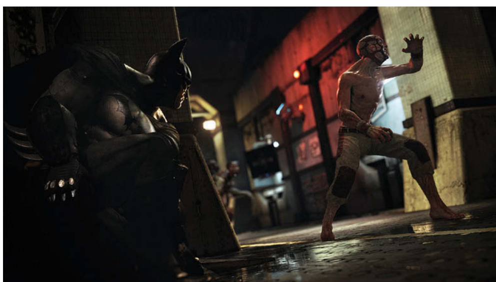
Nadie niega ya la inmensa influencia que los juegos de la franquicia *Arkham* han inyectado en la franquicia de *Batman*. Solo hay que recurrir a la última película hasta la fecha del personaje, Batman V Superman, para comprobar que la mejor secuencia de acción del film, en la que el Hombre Murciélago entra a las bravas en un almacen y se encarga de una veintena de criminales, está rodada clarísimamente con los videojuegos de Rocksteady en mente. Las coreografías de las peleas, con *Batman* enfrentándose a varios criminales a la vez combinando ejecuciones, bloqueos y combos de golpes, y la propia cámara mostrando planos generales que permiten apreciar la totalidad de la pelea no existirían sin el precedente de los videojuegos.

La huella también se ha reflejado en la estética, y aunque Batman es un mito en permanente mutación por la influencia de cómics, películas y videojuegos, es indiscutible que Rocksteady ha hecho su parte. Su combinación de mecánicas de trabajo detectivesco y puzles, sandbox mastodóntico y acción pura y dura también ha sido muy influyente: no es de extrañar que Warner no quiera perder la oportunidad de ondear la bandera de la remasterización. *Batman Arkham Asylum* y *Batman Arkham City*, los dos juegos de la franquicia que no habían aparecido para las consolas de la actual generación (queda fuera de la ecuación *Arkham Origins*, no desarrollado por Rocksteady) reciben un imponente lavado de cara. Para ello, Virtuos ha actualizado el Unreal Engine 3 original a Unreal Engine 4, que hasta ahora solo ha usado *Arkham VR*, la aventura de realidad virtual que supondrá la última incursión de Rocksteady en la serie. El resultado es, visualmente, impecable: aspectos del juego original como la capa del héroe, que ahora refleja la luz de forma mucho más compleja que en los capítulos originales, han mejorado.

Donde quizás se encuentre Virtuos con más peros es con los cambios en diseños de personajes originales de los otros juegos. Algunos villanos como El Pingüino reciben sutiles cambios en lo

JOHN TONES





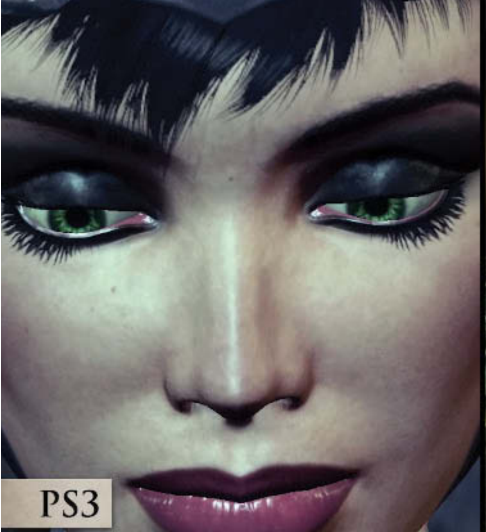


[←] Disquisiciones sobre la estética aparte, de lo que no cabe duda es de que los dos primeros Arkham se cuentan entre los juegos más importantes e influyentes de la pasada generación. Siempre apetece revisarlos.

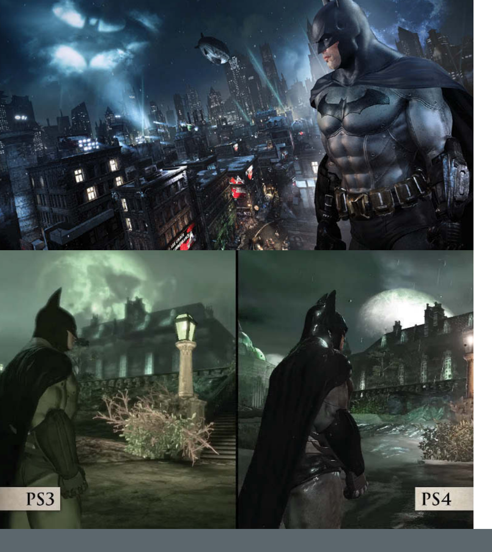
[↑] El mayor impacto visual de la remasterización llega con la vestimenta de los personajes y con los focos de luz. Los primeros tienen texturas mucho más detalladas y movimientos más suaves, y las segundas irradian una luz más desfasada y brillante.

ASÍ SON LOS ROSTROS DEL REMASTER

Junto a los cambios en la iluminación, los aspectos más criticables podrían ser los rostros. No solo algún caso, como El Pingüino, se han visto modificados en el mismo diseño de partida, sino que en términos generales han perdido algo de naturalidad. Posiblemente es en los cabellos, menos realistas ahora, donde más se nota. Los cambios en la iluminación también propician en la piel un efecto de máscara de cera durante los primeros planos.









///La tenebrosa Gotham City ahora tiene un aire algo más artificial///

que respecta a las marcas faciales, y también lo hace el importantísimo tema de los tejidos de los coloristas trajes de los villanos. Queda a juicio de cada jugador decidir si esos cambios son para bien o no. Aquí pensamos que esas nuevas incorporaciones no molestan, pero no mejoran la propuesta del original, lo que nos lleva al aspecto en el que este remasterizado es definitivamente inferior a los juegos originales: la iluminación.

Siempre según nuestro juicio, porque habrá jugadores que sin duda prefieran la mejora gráfica a cualquier otro efecto colateral, esta remasterización pierde cuando aprovecha para sacar músculo gráfico e iluminarlo todo de forma más explícita.

Lo que era la tenebrosa Gotham por cuestiones tanto de decisión estética como de necesidades técnicas, ahora tiene un aire más claro y artificial, como el decorado de un teatro. Sin duda la decisión afecta a la atmósfera aunque está claro que habrá quien lo prefiera a cambio de la mayor potencia estética.

Lo que está claro es que los *Arkham* son juegos imprescindibles para entender el moderno sandbox de acción. Es una estupenda oportunidad para revisarlos o, si no llegaste a tener todos los DLC o las ediciones Game of the Year, para recuperarlos con todos los contenidos extra.



Compañía: **Warner Bros. Interactive**

Desarrollador: **Virtuos**

Plataformas: **PS4, Xbox One**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

82 TOTAL

Como remasterización sus valores son algo limitados. Pero si aún no conoces la saga Arkham, esta revitalización con todos los extras incluidos es un plato altamente jugoso.

The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition

LA NUEVA SANGRE DE DRAGÓN

Cinco años después de nuestra primer incursión en los gélidos parajes de *Skyrim* la versión remasterizada del celebrado RPG de Bethesda aterriza en la actual generación de consolas y PC con varias novedades. Por un lado contamos con algunas mejoras visuales, como efectos remasterizados en la iluminación y en la profundidad de campo, además de la esperable mayor resolución, que suavizan la experiencia de jugar a *Skyrim* tanto en lo meramente estético como en lo relativo al rendimiento. La segunda novedad es la inclusión de los tres packs de contenido descargable que se lanzaron de forma posterior al juego original: *Dawnguard*, que incorporaba una nueva trama centrada en los vampiros, dos nuevos árboles de habilidad (para vampiros y hombres lobo) y objetos nuevos; *Hearthfire*, la ampliación que nos permitía construir nuestra propia casa y la posibilidad de adoptar niños; y *Dragonborn*, la última y más completa, que añadía la isla de Solstheim, nuevas misiones, enemigos, equipo y gritos de dragón, y la nada desdeñable posibilidad de domesticar y montar dragones. La tercera novedad es la compatibilidad con los mods in-game.

Winter is back

La pregunta ineludible a la que nos enfrentamos con cada versión remasterizada de un juego "no tan antiguo" que sale a la venta es si merece la pena la reinversión de dinero y tiempo (tratándose del juego que nos ocupa, sobre todo tiempo). Y, como siempre, la respuesta está en las preferencias y la idiosincrasia de cada jugador. A grandes rasgos, *Skyrim* sigue siendo el mismo *Skyrim* de hace 5 años. La experiencia, contemplada de manera global, no varía en absoluto. Las sensaciones al pasear, al descubrir, al leer y al conversar, al blandir las armas, conjurar hechizos, y emitir los gritos de dragón contra las criaturas que pueblan su generosa geografía siguen siendo las mismas, con todo lo bueno y lo malo que ello implica. Desde el primer día *Skyrim* fue un juego de contrastes y desequilibrios entre su capacidad para suscitar la maravilla y el asombro en su vertiente contemplativa, y su escasa habilidad para desenvolverse en las distancias cortas a causa de un deficiente esqueleto interno que se traducía en unas mecánicas bastante toscas. En cualquier caso, la épica paisajística conseguía imponerse sobre sus defectos, y su habilidad para esbozar horizontes destacaba sobre su escasa pericia con la espada. Aun con sus sombras, *Skyrim* sigue siendo un juego deslumbrante.



Compañía: **Bethesda**

Desarrollador: **Bethesda**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

80 TOTAL

No aporta nada imprescindible que no aportara el título original, pero es la mejor versión de un clásico en el que siempre apetece perderse.





NO SIN MI DRAGÓN. Si algo nos ha enseñado la fantasía épica medieval, y no sólo la de la popular serie de la HBO, es que cualquier cosa mejora sustancialmente si hay dragones de por medio. Podemos matarlos, pero también podemos domesticarlos y hacer uso de ellos como medio de transporte.



[↑] Las mejoras a nivel visual y de rendimiento son evidentes en un primer contacto. Esta fría y salvaje provincia de Tamriel luce mejor que nunca. Sin embargo, el juego conserva las mismas deficiencias del original en materia de animaciones o algunos modelados, cuya torpeza contrasta con el entorno.

EVA CID

Bioshock: The Collection

TRIPLE RACIÓN DE DISTOPÍA POLÍTICA

Probablemente una de las experiencias más memorables de la pasada generación de consolas fue nuestro descenso a la ciudad sumergida de Rapture, como también sorprendente fue nuestro ascenso a la espectacular Columbia en *Bioshock Infinite*. Casi diez años después del lanzamiento del primer episodio recibimos esta recopilación que no aporta apenas mejoras técnicas y que, precismente por ello, demuestra que la franquicia, y muy especialmente el primer *Bioshock*, no ha envejecido nada. El paso de los años no solo le ha sentado fenomenal, sino que deja en evidencia a producciones más recientes que no tienen la misma sutileza, profundidad, o tesón narrativo. Por otro lado, la madurez de algunos jugadores quizá arroje nuevas perspectivas sobre los temas que se abordan; más allá de la utopía fantástica o de ciencia ficción, las lecturas de la saga desde un punto de vista sociopolítico, o incluso psicológico, son apasionantes.









Compañía: **2K Games**

Desarrollador: **Irrational Games, 2K Games**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **Castellano**

90 TOTAL

Una magnífica colección de juegos que oscilan entre lo notable y lo soberbio, y cita inleudible para el neófito, o para todo aquél que dejara pasar alguno de los títulos de la trilogía.



Compañía: **Warner Bros.**

Desarrollador: **Traveller's Tales**

Plataforma: **PS4**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

75 TOTAL

Un buen puñado de horas de juego alegre, amable, simpático y accesible para todos los públicos. Especialmente recomendable para los fans del mago británico.



La candidez y las posibilidades de los juegos LEGO encajan de maravilla con la magia del universo Harry Potter.





LEGO Harry Potter Collection

AFTER ALL THIS TIME?

Sencillez de planteamiento, diversión sin complicaciones, y tributo ligero rebosante de una candidez, en el buen sentido, infantil, son las señas de identidad de las diferentes entregas LEGO basadas en populares superproducciones cinematográficas. La franquicia de J.K. Rowling, tras una ristra de videojuegos fallidos, encontró al fin un producto digno en las manos de Traveller's Tales. Este pack reúne las dos entregas aparecidas en los años 2010 y 2011 respectivamente, *LEGO Harry Potter: Años 1-4*, y *LEGO Harry Potter: Años 5-7*. Las novedades que podemos encontrar en esta remasterización son poco relevantes: un ligero lavado de cara, lo justo para cumplir, y la inclusión del contenido descargable, que tampoco era muy allá. Se trata, eso sí, de un paquete muy apetecible para aquellos jugadores amantes de las aventuras del joven mago que todavía no hayan explotado en exceso la fórmula LEGO.

EVA CID

Resident Evil 7 biohazard

EL REGRESO MÁS ESPERADO A LOS ORÍGENES DEL MIEDO

Ya falta poco. ¡El terror está a punto de llamar a la puerta! Por fin Capcom va a hacer felices a muchos de nosotros, los mismos que durante años hemos rezado para que *Resident Evil*, otrora la saga de terror y survival horror por excelencia, regresara a las raíces de la franquicia. Y eso sucederá a partir del 24 de enero, cuando por fin *Resident Evil 7 biohazard* se estrene en las consolas actuales y PC.

Seguro que ya sabéis muchos datos acerca de esta esperadísima producción, como su apuesta por la perspectiva subjetiva (al más puro estilo *P.T.*), el hecho de que estará protagonizada por un nuevo personaje llamado Ethan o que todo se desarrollará en Luisiana, en una pequeña aldea rural. Bien, pues ya conocemos nuevos datos, algunos de ellos relacionados con su sistema de juego. Como era de esperar, en esta ocasión la exploración y la supervivencia se impondrán a la acción, y por goleada. El desarrollo de la aventura será muy pausado y recordará al vivido en los tres primeros episodios de la saga, siendo mucho más aconsejable esconderse de los enemigos (o incluso huir) que enfrentarnos a ellos. Sí, habrá armas como alguna que otra pistola, lanzallamas, motosierras o recortadas, pero la munición será tan escasa que habrá que saber muy bien cuándo emplearla.

Además los enemigos más feroces, los tres miembros principales de la familia Baker (Jack, Marguerite y Lucas) que estarán involucrados en la desaparición de la esposa de Ethan, Mia Winters, serán inmortales. ¿Os acordáis de Némesis, el rival a batir de *Resident Evil 3*? Pues podéis iros haciendo una idea de lo que os espera... Pero estos locos (y caníbales) personajes no serán nuestros únicos quebraderos de cabeza. ¡Ojalá! Las llamadas holoformas intentarán acabar con nosotros en cuanto nos vean, unos nuevos rivales que seguramente harán las delicias de los fans de la saga por su aterrador aspecto. Y a esto se sumarán una buena cantidad de jefes finales que, según parece, plantearán retos bastante diferentes y excitantes.

Pero habrá más. Para regenerar nuestra salud podremos echar mano tanto de hierbas medicinales (todo un clásico) como de pastillas y algún que otro objeto nuevo, como los psicoestimulantes, que nos permitirán vislumbrar durante un breve espacio de tiempo los objetos que se encuentren cerca de nosotros. Sólo podremos portar un número muy reducido de dichos ítems por lo que será necesario usar los clásicos baúles para irlos guardando, los cuales estarán situados en estancias seguras en las que nos sentiremos, por unos instantes, libres de cualquier mal. Y para guardar las partidas podremos echar mano de grabadoras de casetes, que en esta ocasión sustituirán a nuestras queridas máquinas

SERGIO MARTÍN "REPLICANTE"

Compañía: **Capcom**

Desarrollador: **Capcom**

Plataformas: **PS4, Xbox One, PC**

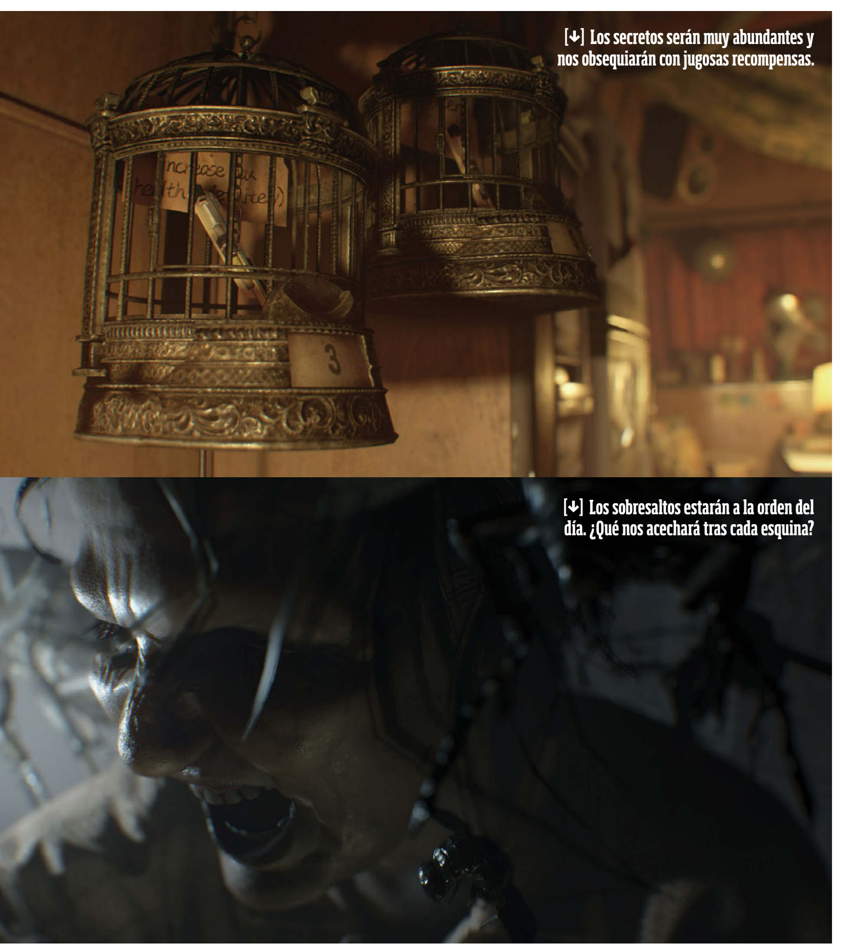
Origen: **Japón**

Lanzamiento: **24-01-2017**

[!]

El diseño de la aventura será no lineal, es decir, que tendremos que visitar más de una vez los diferentes escenarios para ir avanzando y descubriendo los entresijos de su elaborada e intrincada historia.

[↓] Miedo subjetivo totalmente renovado. Esta nueva entrega de Resident Evil 7 promete dejarnos estupefactos... ¡y acongojados!



[↓] Los secretos serán muy abundantes y nos obsequiarán con jugosas recompensas.

[↓] Los sobresaltos estarán a la orden del día. ¿Qué nos acechará tras cada esquina?

¡UNA EDICIÓN DE AUTÉNTICO LUJO!

Los seguidores más fervientes de esta saga seguramente se harán con esta Edición Coleccionista tan imponente de *Resident Evil 7* que aparecerá el mismo día del lanzamiento del juego, es decir, el 24 de enero. Lo más llamativo de esta edición será la inclusión de una reproducción a escala de la mansión de los Baker, a lo que se sumará un USB de 16 GB de almacenamiento en forma de dedo, cinco litografías, un libro de arte, una portada alternativa y un DLC.





[↑] Podremos ir recopilando objetos mientras avanzamos, algunos nuevos.



[↓] Las armas estarán presentes durante la aventura pero su uso estará muy restringido.

de escribir. ¡Qué recuerdos! Eso sí, podremos usarlas tantas veces como queramos durante la aventura, si bien cuando desbloqueemos el modo extra difícil llamado Manicomio (que se habilitará cuando completemos el juego por primera vez) su uso estará mucho más restringido.

¿Y qué pasa con los puzles? Pues que, ¡por fin!, ganarán el protagonismo perdido hace ya muchos años, siendo necesario resolver una buena cantidad de ellos durante la aventura. Además para acceder a ciertas zonas de los escenarios tendremos que ir dando con diversas llaves que estarán desperdigadas por el entorno y que desbloquearán estancias previamente cerradas. O sea, que nos tocará recorrer los decorados más de una vez, conformándose una estructura de juego no lineal que muchos de nosotros echábamos de menos.

Una aventura muy completa que, como sabéis, en PS4 será compatible de principio a fin con PlayStation VR, opción que por cierto nos permitirá disfrutar de dos sistemas de control distintos: Smooth, optimizado para reducir los mareos; y libre, para los más valientes. ¿Estáis preparados para enfrentaros al miedo más despiadado? Pues sólo quedan unas semanas para poder sumergirse en él.

///El terror psicológico estará omnipresente durante las 15 horas que durará el juego///

[?]

Todavía desconocemos ciertos datos acerca del título. ¿Por qué serán inmortales los Baker? ¿Qué modos de juego complementarios incluirá? La respuesta a estas preguntas se desvelará pronto, suponemos.



© Revista New Súper Juegos. Todos los derechos reservados.
Esta publicación es para uso exclusivamente personal y se prohíbe su reproducción, distribución, transformación y uso para press-clipping.
NEW SÚPER JUEGOS
Edición Coleccionista
164 PÁGINAS
NEW SÚPER JUEGOS Retro
ALEX KIDD VIDA, OBRA Y MILAGROS
HELP!
NES CLASSIC MINI
Siente el legado de Nintendo en la palma de tu mano
DONKEY KONG
El gorila de los barriles de oro cumple 35 años
R-TYPE
¡Súbete a la R-9 y acaba con el Imperio Bydo!
ODYSSEY
Ralph Baer, contigo empezó todo
MALDITA CASTILLA EX • DOUBLE DRAGON • EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTB
¡DOBLE PORTADA!
PLAYSTATION VR
¡Puro espectáculo para tus sentidos!
FUTURO PERFECTO
Resident Evil 7
23 REVIEWS ESENCIALES
The Last Guardian
Dishonored 2
Pokémon Sol y Luna
Dragon Ball Xenoverse 2
COD: Infinite Warfare
Battlefield 1
Super Mario Maker
Watch Dogs 2...
FINAL FANTASY® XV
EL RETORNO DEL REY



ALEX KIDD
VIDA, OBRA
Y MILAGROS
NEW SÚPER JUEGOS Retro
HELP!
NES CLASSIC MINI
Siente el legado de Nintendo
en la palma de tu mano
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
DONKEY KONG
El gorila de los barriles
de oro cumple 35 años
R-TYPE
¡Súbete a la R-9 y acaba
con el Imperio Bydo!
ODYSSEY
Ralph Baer, contigo
empezó todo
MALDITA CASTILLA EX • DOUBLE DRAGON • EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL...





Fundador: ANTONIO ASENSIO PIZARRO
Presidente: Antonio Asensio Mosbah
Consejero Delegado: Agustín Cordón
Director General: Conrado Carnal
Director Editorial y de Comunicación: Miguel Ángel Liso

Directora del Área de Revistas: Esther Tapia
Director del Área Digital: Manu Bonachela
Directores del Área de Prensa y Plantas de Impresión: Joan Alegre y Enrique Simarro
Directora del Área Comercial Nacional de Prensa: Marta Bilbao
Director del Área de Libros: Román de Vicente
Director del Área de Organización y Personas: Carlos Jiménez
Director del Área Financiera: Josep Sicart

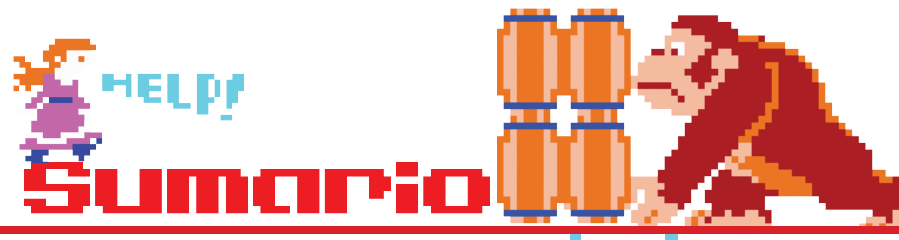
COLABORADORES
Coordinador: Marcos García
Alfonso Vinuesa (Diseño y maquetación), Sergio Martín, Pedro Berruezo, Adonías, Bruno Sol, Juan García, José Luis Sanz, Juan Carlos Sanz, Lázaro Fernández, Ricardo Anchuela, Eva Cid, Ramón Nafria, Manuel Panadero, Raúl Montón, Jasón García.
Jefe de Producción: Jorge Barazón
Redacción: Orduña, 3. 28034. Madrid.Teléfono: 915 86 33 00 - dcm@grupozeta.es

UNIDAD DE REVISTAS
Directora Comercial: Gema Arcas
Directora de Marketing: Sofía Ruiz
Director de Desarrollo: Carlos Silgado
Directora de Producción: Victoria Ibáñez
Suscripciones y atención al lector: 902 050 445 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Centro: Carlos Cerro y María José Martínez. Orduña, 3. 28009 Madrid. Tel.: 915 86 33 00 - Fax: 915 86 35 63 **Cataluña y Baleares:** Josep Juaneda. Coordinadora: Isabel Martín. Concell de Cent, 425. 08009 Barcelona. Tel.: 934 84 66 00 - Fax: 932 65 37 28 **Levante:** José López y Vicente Causerá - Embajador Vich, 3 - 2º D. 46002 Valencia. Tel.: 963 52 68 36 - Fax: 963 52 59 30 **Norte:** Jesús Mª Matutes - Alda. Urquijo, 52. Apdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 453 108 - Fax: 944 39 52 17 **Sur:** Gesmedios & Asociados, S.C. - Asunción 76, 4º Izda. 41011 Sevilla. Tel.: 95 427 53 72 - 619 939 770 - mortiz@zetasur.com **Aragón:** José Manuel Hernández - Hernán Cortés, 37. 50005 Zaragoza. Tel.: 976 70 04 00 **Coordinación:** Mercè Urrós

PUBLICIDAD INTERNACIONAL
Ejecutiva Comercial: Andreea Mangâr. Tel.: +34 915.863.632. andreeam@zetagestion.com
Alemania: BCN: Tanja Schrader, +49 899.250.3532. tanja.schrader@burda.com **Brasil:** Altina Media: Olivier Capoulade. Tel: +55 1194.989.444. ocapoulade@altinamedia.com. **Francia/Bélgica:** Infopac SA: Jean-Charles Abeille. Tel.: +33 146.43.16.30. jcabeille@infopac.fr. **Holanda:** Infopac NL- Tatjana Krishnadath. Tel.: +31 348.444.636. Infopac.nl@media-networks.nl. **India:** Mediascope Publicitas: Srinivas Iyer. Tel.: +91 22 2283 5755. srinivas.iyer@media-scope.com. **Italia:** Studio Villa SRL: Carla Villa Tel. +39 02.311.662. carla@studiovilla.com. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade Tel.: +35 121.385.35.45. pandrade@ilimitadapub.com. **Suiza:** Adnative SA: Philippe Girardot. Tel.: +41 227 96 46 26. philippe.girardot@adnative.net. **Grecia:** Publicitas Hellas S.A: Sophie Papapolyzou. Tel.: +30 2111.060.300. sophie.papapolyzou@publicitas.gr. **Estados Unidos:** Publicitas USA: Howard Moore. Tel.: +1 212 330 07 34. hmoore@publicitas.com. **Japón:** Pacific Business: Mayumi Kai. Tel.: +81 336.61.61.38. pbi2010@gol.com. **Reino Unido:** GCA: Greg Corbett. Tel.: +44 207.730.60.33. greg@gca-international.uk.

Imprime: Rotocobrhi. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos. Madrid. Depósito Legal: B-37874 – 1996. ISSN: 2385-5835
Distribuye: GRUPO DISTRIBUCIÓN ED. REVISTAS, S.L. Crta. M-206 Loeches a Torrejón de Ardoz KM. 4,5 - 28890 Loeches Tlf.: 902 548 999. CIF B11875754
Distribución en Argentina: Capital: Huesca y Sanabria; Interior: DGP
Printed in Spain





1977

La primera consola doméstica de Nintendo. Llamada Color TV-Game 6 y complementada luego con la Color TV-Game 15, son máquinas de gran éxito comercial pero de poca innovación. La licencia de sus juegos al estilo *Pong* viene de Magnavox y su fabricación de un acuerdo con Mitsubishi Electronics.



1978-1979

Siguiendo la línea de las anteriores, Nintendo trae las innovaciones a la serie de Color TV-Game, con Game Racing 112 y Block Kuzushi. El primero traía las carreras de coches arcade al salón y la segunda hacía lo propio con el *Breakout* de Atari. Como curiosidad, su carcasa la diseñó un recién incorporado Miyamoto.



1980

El Computer TV Game era carísimo y únicamente capaz de jugar al *Othello* pero con un algoritmo avanzado para 1980. Incorpora una placa arcade completa y requiere un transformador que pesa más de dos kilos. Su limitada producción hace que sus subastas sean casi inexistentes y alcancen elevadas sumas de dinero.

2017

Nintendo NX ya es historia. Bajo este código, que ha traído años de rumores, se escondía la Nintendo Switch. Un concepto que se intuía, vistos los movimientos de Nintendo, pero que no por eso es menos interesante y debatido. De la sobremesa a la portátil en dos clicks, de momento se sabe poco más sobre ella pero lo que sí podemos decir es que Nintendo, de nuevo, se aleja de la línea general de asimilarse a Sony y Microsoft en su viaje hacia el PC para volver a traer algo distinto. Si será bueno o malo sólo el tiempo y sus juegos lo dirán.



2016

Las réplicas en miniatura de las consolas que lanzaron a Nintendo a la fama cogieron a más de uno por sorpresa. Es difícil no enamorarse de ellas, además de proporcionar alta definición y 30 juegos a través de emulación. ¿Las primeras de muchas?



2013

Como había pasado con Famicom y Super Famicom, Wii tuvo una remodelación low-cost, llamada Wii Mini. Este modelo eliminaba las salidas de componentes, RGB, la compatibilidad con GameCube, la conexión a Internet, la ranura SD y hasta el Wi-Fi. Tan desprovista quedó que su recorrido fue mínimo.



2012

Nintendo saltó tarde a la alta definición; en 2012, lo hizo con la WiiU, la primera consola de su generación. Su principal novedad fue la inclusión de un mando con pantalla táctil, destinado a usarse como suplemento (por ejemplo, para mostrar el inventario o para jugar de forma asimétrica), o para jugar directamente en él como si de una portátil se tratara (en los juegos que lo permitieran).

LA MÁ DEL TI

Nintendo, 40 años en



2006

La Wii llegó de la mano de Iwata y consigo trajo una revolución, ampliando el rango de edad del público objetivo hasta ambos extremos del espectro. Todo llegó de la mano del Wii Remote y su detección del movimiento. Los modelos iniciales de Wii (hasta la llegada de la Family Version) son compatibles con los juegos de GameCube e incluso con sus mandos.



2001

Fue la más compacta de su generación. GameCube fue la primera consola de Nintendo en usar discos ópticos y, como no podía ser de otra manera, discos particulares, de 8cm y basados en miniDVD, para intentar evitar la piratería y las regalías del DVD Forum. Fruto de la colaboración con Matsushita, ésta se reservó el derecho de fabricar un sistema de DVD capaz de reproducir juegos de GC: la Panasonic Q.



1999

Anunciada en 1995, los retrasos la llevaron a 1999. 64DD es a Nintendo 64 el equivalente a Famicom Disk System para Famicom. Pensada para expandir las posibilidades de juego y de aplicaciones, disponía de ventajas respecto al CD-ROM pero los inconvenientes (coste y capacidad) fueron insalvables. Fracaso total, sus juegos en proyecto fueron pasados a la N64, a otras consolas o cancelados.

QUINA EMPO

nuestro salón y corazón



1983

El bombazo de Nintendo viene con el lanzamiento de la Famicom (NES en occidente, aunque llegaría entre dos y cuatro años más tarde según regiones). Muchas de las sagas clásicas tienen su origen en esta querida consola.



1986

No está de más recordar aquí también a la Famicom Disk System (1986). Apareció para subsanar la limitación de memoria de los cartuchos, con una corta vida útil pero un largo soporte hasta 2003. Dio luz a nombres de la talla de *Zelda*, *Metroid* o *Kid Icarus*.



1983-1989

En este periodo ocurriría algo curioso y solo repetido una vez en el futuro: consolas de otros fabricantes que reproducen juegos de Nintendo. Sería el caso de Sharp, que en 1983 comercializaría el C1, un televisor con una Famicom integrada, en 1986 la Twin Famicom en varios modelos y en 1989 la singular Famicom Titler.

1990

El cerebro de la bestia. Así fue conocida la Super Nintendo (Super Famicom en Japón) que nos dejó boquiabiertos con su modo 7 y algunos juegos que todavía no han sido superados ni en sus respectivas sagas. Y eso que algunos géneros estuvieron infrarrepresentados en occidente, especialmente en lo que a RPG se refiere.

1993

Tres años tras el lanzamiento de la Super Nintendo, la NES seguía con vida. Nintendo decidió sacar un segundo modelo que arreglaba algunos errores de diseño. La AV Famicom en Japón permitía desconectar los mandos y añadir salida AV, mientras que la NES-101 mantenía el RF pero solventaba los problemas que daba el conector de la NES original.

1995

Satellaview fue, técnicamente, un periférico que se conectaba a Super Famicom y que "traducía" la señal de un satélite a través del cual se emitía una programación que contenía juegos, pero también otro tipo de datos como revistas. La mayoría de juegos que se emitieron a través de Satellaview se han o bien perdido en su forma original o bien hay limitaciones que impiden una reproducción fiel al original.



1997

Siguiendo el patrón de la anterior generación, Nintendo rediseñó su Super Nintendo buscando un precio más bajo como nivel de entrada tras el lanzamiento de la nueva Nintendo 64. Llamada Super Famicom Jr. en Japón y SNS-101 en Estados Unidos, las diferencias son básicamente estéticas y de ahorro de costes eliminando puertos de expansión, salidas en desuso e incluso los LED de encendido.



1996

La Nintendo 64 fue, indirectamente, acelerante del fracaso de la Virtual Boy. Representa el salto de Nintendo a las 3D y nos dejó algunas de las transformaciones más acertadas, especialmente dentro de las llamadas first party. No obstante, el retraso en su lanzamiento y la dudosa decisión de seguir utilizando cartuchos la pusieron a merced de sus competidores directos.



1995

Aunque nos la intentaron vender en su día como portátil, la Virtual Boy es únicamente jugable sobre una mesa. Un caso complejo, una consola con una experiencia espectacular pero con limitaciones de color, fiabilidad y de dolor de cabeza, dando lugar a un fiasco comercial histórico en Nintendo. Su catálogo es pequeño pero entre sus títulos hay verdaderas joyas del ingenio.



35 años del gran salto de Nintendo

Marçal Mora

Hoy día reconocido mundialmente e incorporado en la cultura popular, Donkey Kong es uno de esos juegos que si no hubiese existido habría habido que inventar porque, sin él, no tendríamos ni plataformas, ni Mario, ni Nintendo. Lo recordamos en su 35 aniversario.

En 1981 nada estaba dicho todavía. Atari dominaba el mercado en Estados Unidos, en Europa, ajenos a las consolas, el ZX81 de Sinclair era el último grito en electrónica de consumo y en Japón, Nintendo sacaba la cabeza en un mercado que había explorado poco hasta entonces, el de las máquinas arcade (con éxitos variables) y de las consolas portátiles, con las primeras Game & Watch. Pero el éxito internacional de *Space Invaders* había dado alas a las compañías niponas, antes tímidas y conservadoras, y Nintendo no quería ser menos. Quería parte del pastel del mercado americano.

Las cosas no estaban saliendo bien, no obstante. Nintendo había lanzado en Japón, empezando en 1979, tres máquinas arcade que, al contrario que sus anteriores máquinas electromecánicas, eran videojuegos de pleno derecho: *Sheriff*, *Space Firebird*, y *Radar Scope*. Ellas forman parte, de hecho, de una de las historias más olvidadas (u ocultadas) de la historia de Nintendo: la participación de una compañía externa, Ikegami Tsushinki, en el desarrollo de dichos videojuegos, en nombre de Nintendo y con su propia identidad oculta tras el código. Era lógico: Nintendo no tenía todavía competencias en el desarrollo de videojuegos, así que aunque la dirección supiese qué hacer, no tenía el músculo para trasladarlo a la realidad. Así que Ikegami manejaría el código y el hardware, mientras Nintendo se responsabilizaría de la distribución y el marketing. Un joven Miyamoto, que había entrado en la compañía con la esperanza de desarrollar

Compañía: **Nintendo**
Género: **Plataformas**
Jugadores: **1**
Lanzamiento: **1981**
CPU: **Z80 (3.072MHz)**
Resolución: **224x256**



[↑] Material gráfico y promocional diverso de Donkey Kong, entre el que destacamos las diversas estructuras de la máquina arcade.

[→] El mito se pintó de azul tras agotar las primeras unidades de la máquina original, que eran rojas para aprovechar los muebles de Radar Scope.

Arakawa pidió a su suegro que Nintendo desarrollase un kit de conversión para Radar Scope y un milagro. Y lo encontraron.

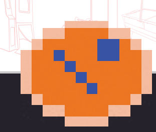
juguetes, sería el encargado de preparar el arte promocional de dichas máquinas.

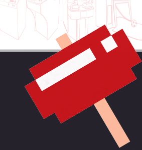
Aquí es donde el tema se pone interesante. *Sheriff* y *Radar Scope* fueron, para lo que era Nintendo, un éxito en Japón. Pero el pastel estaba sin repartir en América y Nintendo quería un trozo. El yerno de Yamauchi, Minoru Arakawa, fue enviado a Estados Unidos para establecer la base de operaciones de Nintendo of America y su primera misión era importar *Radar Scope*. Hizo un pedido grande a Ikegami, de 3.000 máquinas, pero la máquina tardó demasiado en llegar, y más de 2.000 unidades de ese clon o adaptación inspirada de *Space Invaders* y *Galaxian* quedaron atascadas en los almacenes de Nintendo of America. Un desastre comercial y estructural para la recién estrenada sucursal, que se encontraba con dos mil unidades de carísimo hardware sin rendimiento.

Era el momento de tomarlo o dejarlo, el momento de decidir si Nintendo tenía que seguir en Estados Unidos o tenía que salir del mercado; Arakawa pidió a su suegro que Nintendo desarrollase, en Japón, un kit de conversión para *Radar Scope* y un milagro. Y lo encontraron.

Yamauchi buscó, entre sus empleados, ideas para un nuevo juego que sustituyese a *Radar Scope* y que funcionase en su maquinaria. La idea elegida fue concebida por Shigeru Miyamoto, que fue asignado al proyecto. Su equipo fue formado, básicamente, por Ikegami Tsushinki, empresa que se encargaría de la dirección del proyecto a partir del diseño de Miyamoto, y por Gunpei Yokoi, que lo guiaría en sus dudas técnicas y de diseño. Con qué poco se forma un equipo de ensueño. El proceso de diseño de *Donkey Kong* es altamente relevante para Nintendo porque marca un antes y un después en su historia: es la primera »

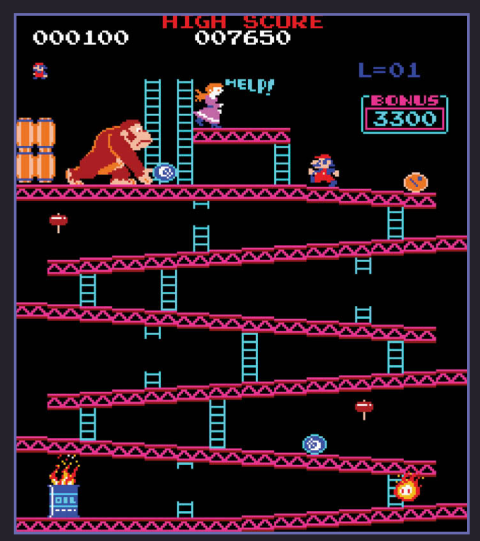






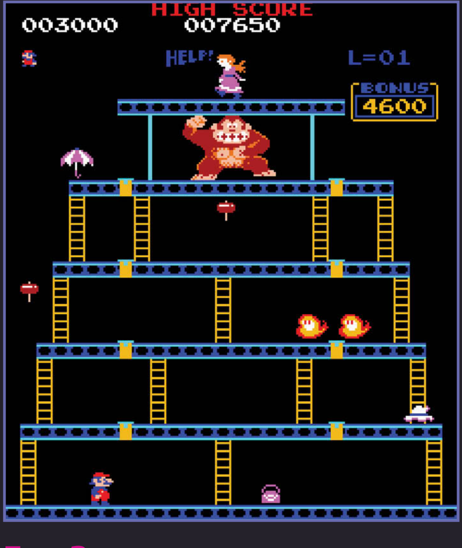
Las fases

Pocos niveles son tan icónicos como los cuatro que veremos en Donkey Kong. Los listamos por orden de aparición, aunque no aparezcan nunca consecutivos de esta forma.



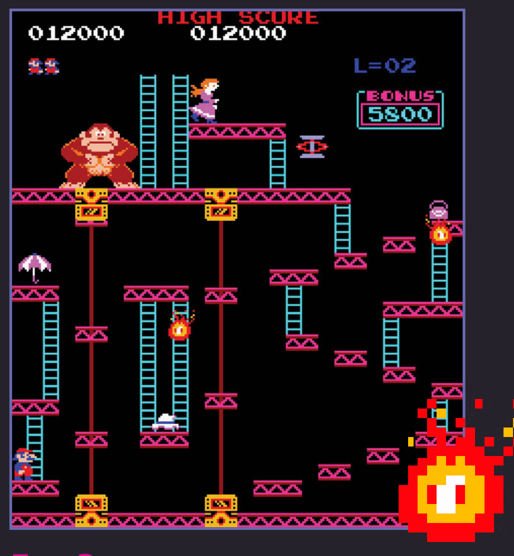
Fase 1

El nivel más icónico, incorporado ya para siempre a la cultura popular, consta de dos peligros básicos: los barriles que pueden volverse difíciles de predecir y la llama, que nos perseguirá y molestará en nuestra subida al rescate de Pauline.



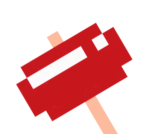
Fase 2

El objetivo de la gran caída puede no ser evidente a simple vista pero consiste en quitar los bloques que mantienen unida la estructura para provocar la caída al vacío de nuestro gorila favorito. Es, técnicamente, el último nivel de cada oleada.



Fase 3

El temido nivel de los ascensores tiene dos dificultades principales: los propios elevadores, que pueden jugar más de una mala pasada, y los muelles, que aparecen a una velocidad endiablada y acabarán con la paciencia de más de uno.



vez que la compañía nipona cogía los mandos en un proceso de diseño de un videojuego. Y lo hacía con las manos de un inexperto Miyamoto, ingrediente que, al contrario de lo que cabría esperar, fue su gran ventaja. *Donkey Kong* rompió todos los cánones porque Miyamoto no conocía las reglas pre-establecidas.

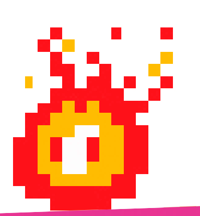
Su idea original estaba lejos de los primates. Miyamoto estaba obsesionado con el triángulo amoroso de Popeye pero, por aquél entonces, Nintendo no tenía los derechos del forzudo marinero. Así que le aplicó una capa de pintura y lo convirtió en un juego inspirado en un clásico, King Kong. La idea era tan simple como potente: un gorila, enamorado, se elevaba hasta la parte de arriba de unas obras con el objeto de su amor, una damisela en apuros. Ésta, a su vez, pedía ayuda, atrapada en las alturas, donde esperaba que su novio, un carpintero u obrero, subiese a rescatarla. Una historia que se contaba de un vistazo solo viendo el primer nivel. Además, las frivolidades de Miyamoto y la influencia que el cómic tenía en él hicieron que incorporara varios detalles que hoy pueden parecer minucias pero que en 1981 rompían los moldes. Ver ese sprite gigantesco del gorila subiendo las escaleras al principio del nivel, ver como saltaba y se inclinaban las vigas o su sonrisa malévola, acompañada del grito de ayuda de Pauline en formato bocadillo de texto, incitaban al jugador a acercarse a la máquina, a acudir a esa llamada de socorro, a dejarse los cuartos.

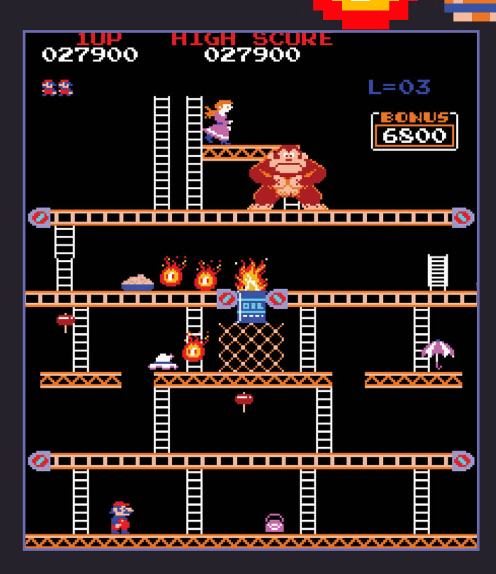
Cuatro niveles distintos y únicos formaban *Donkey Kong*, algo que tampoco era común y que motivaba a los jugadores a descubrir el siguiente reto, siempre con el mismo y claro objetivo. Un año antes podríamos hablar de *Phoenix* y en el mismo año de *Scramble*, pero ambos seguían en las estrellas. *Donkey Kong* era absolutamente distinto. El uso del salto tampoco era algo nuevo: *Frogs* de Sega-Gremlin ya lo había hecho años antes, como tampoco lo era la dinámica de la escalada y las escaleras (el mérito es de *Space Panic* en 1980). Pero Miyamoto creó un personaje que hacía ambas cosas a la vez de una forma que no se había visto hasta la fecha. Así nació Jumpman y, como spin-off, la saga *Super Mario*.

Yamauchi lo tenía claro; *Donkey Kong* iba a salvar Nintendo of America. Entre las prisas para preparar y mandar los kits de conversión ocurrieron dos hechos para la historia. El primero, el nombre de *Donkey Kong*, absurdo como él sólo, generado por un Miyamoto que no sabía inglés y que buscó, con poca suerte, una palabra en el diccionario. El segundo, el nombre de Mario, que sustituyó a Jumpman, que proviene del casero de Nintendo of America, al que le debían tantos pagos del alquiler de las oficinas que parecía un empleado más. Los kits llegaron y los tres únicos empleados de Nintendo, entre los que estaba el propio Arakawa, los instalaron para convertir los *Radar Scope* en *Donkey Kong*.

Donkey Kong se convirtió, instantáneamente, en un éxito aplastante. El problema fue que Nintendo no tenía una forma rápida de obtener más máquinas que las que había convertido. Así que Arakawa empezó a producir nuevas unidades directamente en el

Miyamoto estaba obsesionado con el triángulo amoroso de Popeye pero Nintendo no tenía los derechos del forzudo marinero.





Fase 4
Múltiples peligros y obstáculos nos acecharán en esta complicada fase, que añade dos elementos catastróficos: las cintas transportadoras y las escaleras retráctiles, que pueden desmontar una buena subida en décimas de segundo.

almacén americano. Y así nació el conflicto que desvincularía a Ikegami de Nintendo para siempre y dejaría a los segundos sin equipo de desarrollo.

El dilema era obvio; la propiedad intelectual de *Donkey Kong* pertenecía a Nintendo pero, según el acuerdo, la única empresa con derecho a producir placas era Ikegami Tsushinki. Tras empezar a fabricar sus propias placas Nintendo había roto el acuerdo. En poco tiempo Nintendo fabricó 80.000 unidades adicionales (casi nada) y se enemistó con la compañía que había desarrollado su mayor éxito, abriendo un litigio que duraría una década.

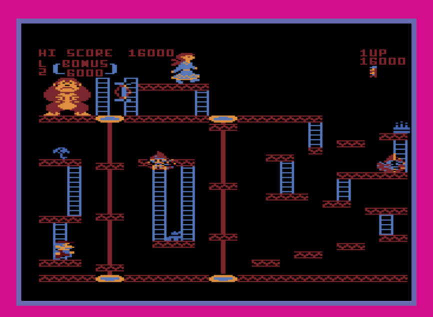
Las consecuencias fueron principalmente dos. Ikegami se alejó de Nintendo para acercarse a Sega, desarrollando desde las sombras *Zaxxon* y *Congo Bongo*, que dieron vida a la que se convertiría en su gran competidora. Nintendo, por su lado, contrató un nuevo tercero: Iwasaki Engineering. Con las cosas claras desde el principio, su principal objetivo fue la ingeniería inversa sobre *Donkey Kong* para poder añadir nuevos elementos. Iwasaki Engineering fue, poco después, la base de la construcción del departamento interno de I+D (R&D) de Nintendo.

Las mejores conversiones

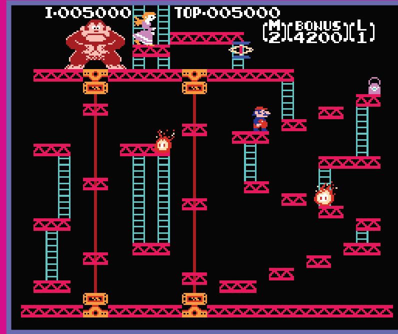
En navidades de 1981 Nintendo of America estaba sobrepasada. Tan sobrepasada, de hecho, que dio lugar a una de las curiosidades históricas de Nintendo: *Donkey Kong* fue licenciado a múltiples empresas para que hicieran conversiones del mismo. Nintendo no podía asumirlo, así que el primer acuerdo se alcanzó con Coleco, que lanzó para Colecovision una de las conversiones más maravillosas del juego original. Pero no fue la única...



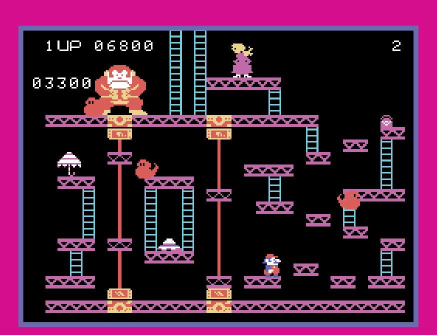
Commodore 64
Aunque la conversión para Amstrad esté también muy lograda, destacamos la de C64 en su versión desarrollada por Atarisoft, en 1983.



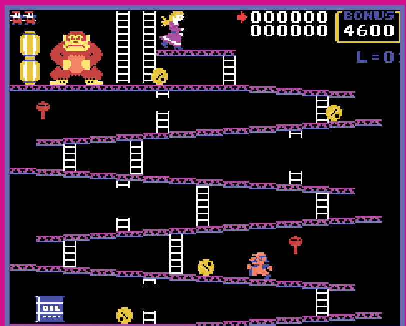
Familia 8 bits de Atari
En aspecto está un poco más alejada pero la fluidez es increíble, convirtiéndola en una versión muy agradable de jugar.



NES
Al título en su versión doméstica le falta un nivel, tiene únicamente tres, pero mantiene el aspecto y el sonido más cercano al original.

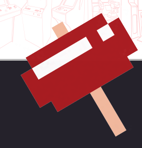


Colecovision
Con su conversión intentó probar que era la consola más capaz del momento y lo logró, aunque el crash del 83 terminase con sus perspectivas.



TI99/4A
Una versión muy resultona para un ordenador minoritario y que en otros juegos mostraba ciertas limitaciones.





El litigio con Universal

Todavía hoy existen más lagunas que certezas alrededor del status legal del videojuego y de sus elementos, pero en los 80 era la jungla; Nintendo, además, estuvo implicada en muchos de los primeros grandes litigios.

Cuando Universal Studios descubrió el negocio que Nintendo tenía montado alrededor de *Donkey Kong*, denunció a la compañía nipona en base a la marca registrada de King Kong. De forma muy resumida (los casos legales siempre tienen mil matices más que resultan difíciles de describir en pocas palabras) alegaban que los personajes de *Donkey Kong* eran extraídos de King Kong, argumento y personajes del cual eran propiedad de Universal. El abogado de Nintendo, no obstante, encontró un agujero en esa acusación: años antes, Universal Studios había estado defendiéndose en un litigio en el que ellos mismos probaron que los personajes de King Kong y su argumento eran de dominio público.

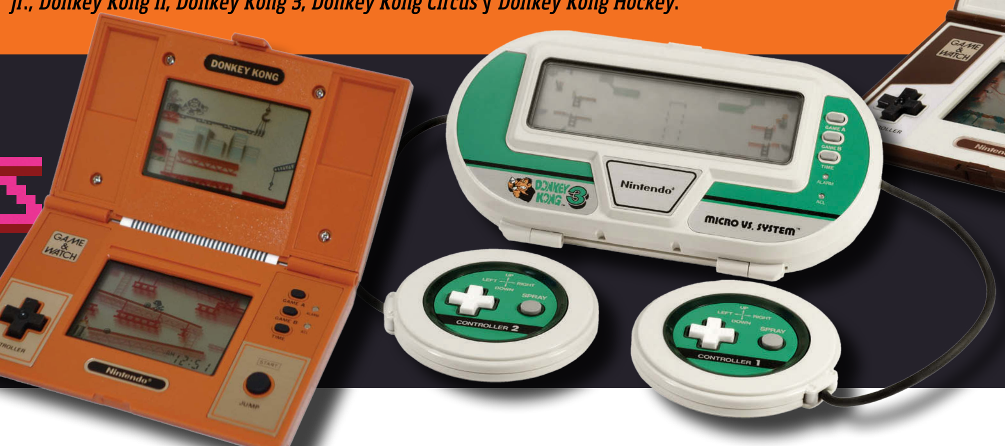
Las malas prácticas de Universal durante el caso (presionó a base de amenazas a los que habían sido licenciados por Nintendo) perjudicaron a la compañía, que además recibió una clara sentencia en su contra: no tenían los derechos ni de los personajes, ni del nombre, ni de la historia del mítico mono. Además, el juez dictaminó que *Donkey Kong* y King Kong no presentaban confusión posible entre ellos y que sus consumidores eran capaces de distinguirlos. Esta victoria para Nintendo supuso su elevación a jugador principal en la industria, visto que era capaz de ganar, en el mercado o en los tribunales, contra los gigantes de los medios americanos.

Resulta curioso comprobar el nivel de torpeza de Universal en este caso, visto que hay un título contemporáneo de Intellivision, de 1982, llamado *Beauty and the Beast* que, siendo uno de los mejores juegos para el sistema de Mattel es, esta vez sí, una copia flagrante del concepto King Kong. Ni Imagic ni Mattel fueron demandadas por su producto, a diferencia de lo ocurrido con *Donkey Kong*. Cuestión de volumen de negocio.



Las Game & Watch

La G&W de *Donkey Kong* pasará a la historia como el artefacto para el que se inventó la cruceta direccional, un elemento que llegaría hasta nuestros días, transmitido de generación en generación. Pero no fue la única; hay hasta seis G&W que usan el nombre de *Donkey Kong*: la original, *Donkey Kong Jr.*, *Donkey Kong II*, *Donkey Kong 3*, *Donkey Kong Circus* y *Donkey Kong Hockey*.



[↑] Además de ser innovadoras por la aparición del pad direccional, las G&W de Donkey Kong están entre las más populares de todo el rango, así que seguro que fueron las primeras de muchos y muchas.

El renacimiento del mito

Tras Donkey Kong 3, el gorila gruñón quedó enterrado más de una década, a la espera de días mejores. Y llegaron.

Donkey Kong Country

Si bien *Donkey Kong* no reapareció hasta 1994, lo hizo a lo grande. Pasó a las manos de Rare, un estudio británico liderado por Tim y Chris Stamper, que ya había dejado sus marcas de calidad en NES. La historia de *Donkey Kong Country* merece ser contada aparte, pero lo realmente importante es que fue uno de los primeros juegos de consola en usar la técnica de los gráficos pre-renderizados. Tal fue su impacto que Super Nintendo, una consola que parecía destinada a desaparecer tras las nuevas consolas poligonales y con CD, vio alargada su vida varios años más. Hay una Super Nintendo pre-DKC y una Super Nintendo post-DKC. Se convirtió en el segundo juego más vendido de todo el recorrido de SNES.





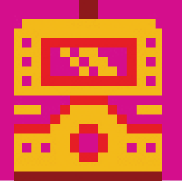
Donkey a la carrera

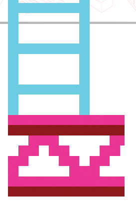
Dos juegos à la *Mario Kart* existen como spin-off de *Donkey Kong Country* y uno de ellos, *Diddy Kong Racing*, es un excelente competidor de la franquicia de Nintendo. El otro es *Barrel Blast*, para Wii.



Donkey Konga

En la época del boom de los periféricos musicales y el plástico como elemento de juego, Namco, que ya había desarrollado *Taiko no Tatsujin*, preparó para Nintendo un juego de ritmo musical que se jugaba con sus simpáticos bongos.





El legado

El Donkey Kong original abrió las puertas de una saga eterna.



El impacto de la máquina lanzada en 1981 todavía se siente a día de hoy. Junto con su secuela, *Donkey Kong Jr.*, que nos pone en la piel del hijo de *Donkey Kong* mientras lo intenta rescatar de la jaula controlada por un malvado Mario, generaron un nuevo estilo de juegos, las plataformas en perspectiva lateral, término acuñado en 1983. Pero lo que quizás sea más relevante es su impacto en el movimiento definitivo de Nintendo, el que la llevaría a dominar la historia del videojuego con mano de hierro durante la siguiente década: su inclusión como juego de lanzamiento para la Famicom, en 1983. Aún con concesiones por la limitación de costes y de máquina, las conversiones para la consola de Nintendo fueron tan parecidas al arcade original que el jugador creyó, por primera vez, que realmente podía tener la recreativa en casa. Así, sin grandes lamentos, Nintendo pasó a dominar el mercado doméstico y a reducir drásticamente su presencia en las salas recreativas. Nintendo había cambiado el mercado del videojuego en un instante.

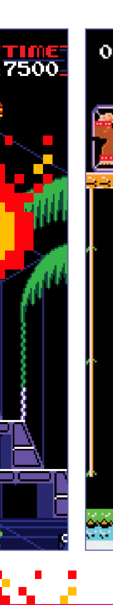
A lado de *Donkey Kong Jr.*, otros dos juegos nacen a la sombra de *Donkey Kong*. *Popeye*, con el que Miyamoto por fin se saca la espinita de lo que deseaba hacer, y *Donkey Kong 3*, un juego que se siente extranjero al lado de sus dos precedentes. *Donkey Kong 3* no funcionó y prueba de ello es el paréntesis de la saga *Donkey Kong*, que estaría once años en hibernación, desde 1983 hasta 1994, aunque su resurgir estaría a la altura del impacto del original. En este paréntesis sería cuando Jumpman (o Mario) se elevaría a estatus de estrella indiscutible e imagen de Nintendo. Pensar en un mundo sin *Donkey Kong* es precisamente eso, pensar en un mundo sin la NES, la Famicom, Mario o, probablemente, ni tan siquiera Nintendo.

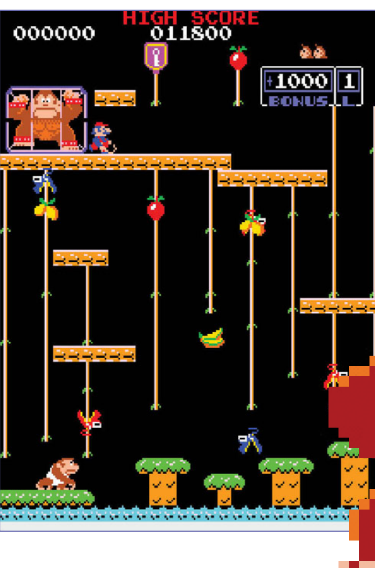
Donkey Kong Jr.



El génesis de *Donkey Kong Jr.* es interesante porque no es habitual que una secuela presente un punto de vista opuesto al original. Con la segunda entrega, Miyamoto quería mostrar al mundo que *Donkey Kong* era más que un gorila malvado, así que se puso manos a la obra para contar la historia desde la perspectiva del mono. Pero el mono era demasiado grande, así que puso a su hijo a trabajar. Junior se encargaría de rescatar a su padre de la jaula en la que Mario lo tenía recluido, en la que es la única aparición de Mario como personaje malvado, muy representativo de una época en la que, obviamente, el canon estaba lejos de existir.

Donkey Kong Jr. sustituye los elementos humanos (las vigas, los ascensores, los barriles) por naturales (como lianas y pájaros), y cambia la dinámica mucho más de lo que cabría esperar de una secuela directa y tan temprana. También fue objeto de demanda, puesto que estaba construido sobre la ingeniería inversa del original. La batalla legal duró hasta 1990, con derrota para Nintendo, pero por aquel entonces Ikegami ya había desaparecido y se llegó a un acuerdo de montante desconocido.





[↑] Donkey Kong, en su versión para Famicom, demostró que se podía acercar la máquina recreativa al salón.

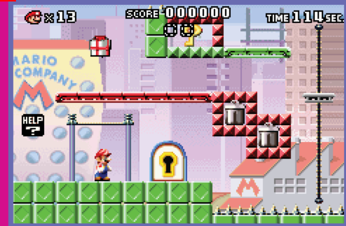
[←] Donkey Kong 3, que abandonaba la dinámica plataformera y Donkey Kong Jr., que intercambió los papeles.





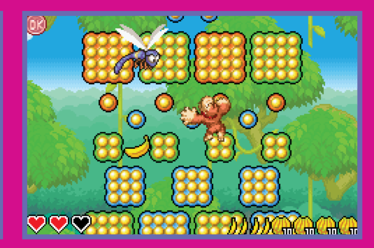
Donkey Kong 64

Aunque técnicamente pertenezca a la saga *Donkey Kong Country*, el cambio a las tres dimensiones reales, al estilo de los populares *Super Mario 64* y *Banjo-Kazooie*, lo destacan como un juego distinto a los anteriores. Extenso como pocos, requiere el uso del Expansion Pak.



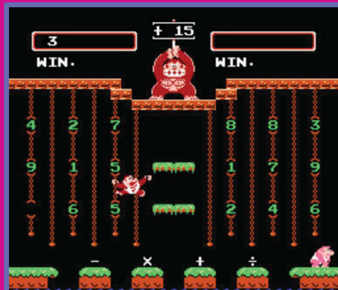
Mario vs. Donkey Kong

La serie, que empieza con la primera entrega en Game Boy (*Donkey Kong 94*) siguió más tarde en Game Boy Advance y DS. Con una estética similar al *Donkey Kong* tradicional, esta saga deposita más peso en el puzle y se convierte en un juego de plataformas y llave-cerradura.



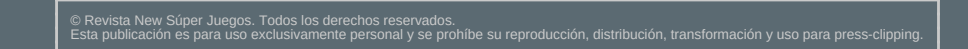
Serie DK

DK King of Swing y *DK Jungle Climber* cambian de nuevo el estilo de juego y se centran en el uso de los botones L y R para controlar a *Donkey Kong* mientras maniobra por una serie de soportes.



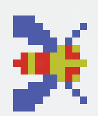
El rey de las matemáticas

Nos queda un elemento curioso en la historia de *Donkey Kong*, muy anterior al resto. *Donkey Kong Jr. Math* fue el único juego de las series educativas de Nintendo para NES y consiste en realizar operaciones matemáticas para conseguir el resultado deseado, solo o compitiendo contra otro jugador.



NINTENDO CLASSIC MINI

La democratización de la nostalgia



La resurección de la NES no parecía una opción comercial no hace tantos años pero lo retro está de moda, como demuestra la nueva (antigua) apuesta de Nintendo. Y nosotros no podemos hacer más que celebrarlo, conectándola al televisor con todo el esplendor de la alta definición.

Marçal Mora

Dice Svetlana Boym que "el siglo veinte empezó con utopía y terminó con nostalgia" (2007). Hoy vivimos en un mundo cambiante; un mundo que muta a velocidades que hace tiempo que dejaron de ser lineales para convertirse en una montaña rusa de desorientación y de lo que Bauman llama modernidad líquida. La tecnología parece cambiar por completo año tras año, así como las tendencias de futuro, que cambian antes que lleguen a consolidarse. La inmediatez de Internet y las redes sociales, así como el cambio en las normas culturales (quién iba a decir treinta años atrás que lo geek o lo nerd sería popular), nos han dejado con ansiedad y perdidos entre elementos que no hace tanto nos eran familiares. Tan inaceptable nos parece esa incongruencia que muchos de nosotros hemos pasado a mirar atrás, hacia un pasado que es estable y que no cambia; un pasado que es formulado de forma personal y colectiva, específicamente pensado para mantener a raya la naturaleza transitoria del presente (Gammond y Fantasy, 2002). La nostalgia, un término que, como no podía ser de otra manera, es nostálgico en sí mismo, porque se origina a partir de raíces griegas dos mil años más tarde, bien entrado el siglo XVII, como término médico para describir una enfermedad curable: la añoranza del país natal de esos soldados que servían en países extranjeros.

Nintendo es, por tradición, una compañía acostumbrada a jugar con la nostalgia. Encontramos ejemplos más inocentes en el uso de la iconografía propia de sus grandes



[↑] La Nintendo Classic Mini es tan pequeña que cabe, literalmente, en la palma de la mano.



[↑] El mimo que ha puesto Nintendo en las cajas y la iconografía es digno de alabanza y respeto. Maravilloso.

sagas en juegos como *Pushmo* o *Animal Crossing*, dónde uno puede resolver en el primero un puzle que oculta un Mario, así como obtener una NES en el segundo. También podemos pensar en ejemplos menos inocentes, como las propias sagas: un nuevo *Super Mario* o *Zelda* es siempre garantía de ventas y dinero, construido sobre la nostalgia de las entregas anteriores. Sabemos lo que es un *Metroid* por lo que ha sido y, como muestra, basta con ver las críticas negativas que recibe una secuela como *Metroid: Other M* sólo por intentar variarlo. Diversas investigaciones, como Schindler y Holbrook (2003), han demostrado que estilos de producto (por ejemplo música, películas o coches) que eran populares durante nuestra juventud influencian nuestras preferencias a lo largo de la vida. Con Nintendo Classic Mini la compañía nipona se mueve a un terreno que, salvo licencias, era virgen e impensable: revivir las antiguas consolas. Y eso, claro, nos ha tocado la nostalgia.

Una nostalgia que hasta hace no tanto era propiedad de los mayores. Los abuelos y abuelas que revivían las memorias de la post-guerra, los padres que ya mayores no comprendían Internet y recordaban otros tiempos más simples, los de llamar al timbre de las casas. Pero con el cambio de milenio la nostalgia ha perdido la edad; no tenemos tantos años y ya recordamos las llamadas de teléfono fijo con romanticismo y los microordenadores como el primer amor. La nostalgia es democrática, señoras y señores, y eso viene con lo bueno y con lo malo.

Nintendo Classic Mini a tres niveles

A nivel material, la Nintendo Classic Mini es exactamente eso, una NES a escala reducida. Una consola de conectar y jugar, una miniatura de la original reproducida con el mimo merecido. Internamente más potente (al menos nominalmente) que una Nintendo 3DS, por sorprendente que parezca, se conecta a la corriente mediante un cable USB –como si de un móvil se tratara– y por HDMI a cualquier televisor moderno. Lo hace a 720p, eso sí, justificable por ser un múltiplo entero de la resolución original. Incluye treinta juegos emulados (con sus más y sus menos en la selección, como veremos) y un mando idéntico al original pero con el cable mucho más corto. Habrá quien vea la Mini NES como una fuente de dinero fácil para Nintendo, como un engañabobos. Es comprensible; la consola no aporta, a nivel material –salvo el fetichismo por su caja, licencia y aspecto acorde a la original– nada que no pueda aportar una Raspberry Pi, que parece ser la solución universal a cualquier cosa. Pero es precisamente por eso que la Nintendo Classic Mini no debería medirse a nivel material sino a nivel espiritual, como transmite el propio marketing de Nintendo.

Marketing que entra a toda máquina para tocar el nivel más sentimental y, a la vez, dirigido a los entusiastas del retro y de la NES. Es interesante ver como la web oficial, en poco más de 200 palabras, deja tantos mensajes en este sentido. Junto con el brillante vídeo de presentación, al más puro estilo nuevos 80, representan tal bombardeo de nostalgia que llega ese punto angustioso en el que el corazón tiene razones que la razón no entiende. Nintendo no ha errado ni un pelo definiendo la Nintendo Classic Mini como el regalo perfecto para coleccionistas y amantes de los videojuegos. "¡Rememora los viejos tiempos y vive nuevas aventuras con la nueva consola retro de Nintendo!", reza también su primera frase. La nostalgia no es anti-moderna (Boym, 2007), sino que puede coexistir con ella. De hecho, la nostalgia puede ser vista como el resultado de entender de una forma distinta el tiempo y el espacio, haciendo posible la división entre lo que era y lo que es ahora, en este caso, Nintendo.

El tiro apunta directamente a los órganos vitales de los Nintenderos de corazón, que no tendrán otra opción que caer como moscas tras el aparato. ¿Recuerdas la primera vez que pisoteaste un Goomba? No sé vosotros, pero yo sí. Es mi primera »

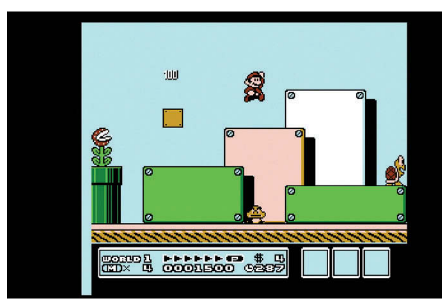
Con Nintendo Classic Mini la compañía nipona se mueve a un terreno que, salvo licencias, era virgen e impensable: revivir las antiguas consolas. Y eso, claro, nos ha tocado la nostalgia.

MODOS DE PANTALLA

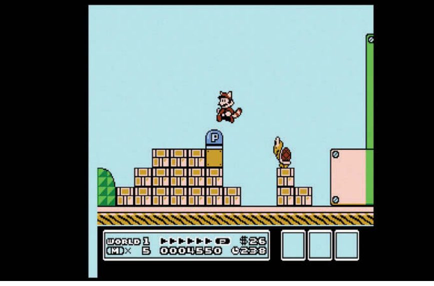
La Nintendo Classic Mini incorpora tres modos de pantalla. El primero consiste en el tradicional 4:3, el habitual al que jugábamos en los televisores de tubo. Incluye también un modo con un filtro CRT, para añadir al 4:3 las scanlines. Y, por último, destacar un modo pixel perfect que deja los píxeles en una relación de aspecto absolutamente cuadrada, como deberían ser, aunque nadie se reconozca en ellos.



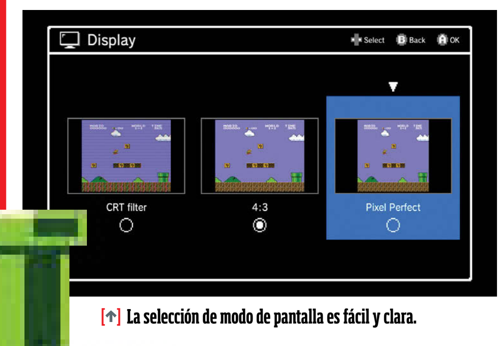
[↑] El filtro CRT añade las famosas scanlines.



[↑] El modo más habitual, el 4:3 tradicional.



[↑] Modo pixel perfect, con los píxeles cuadrados.



[↑] La selección de modo de pantalla es fácil y clara.

experiencia como jugador. La primera, punto. ¿Alguien piensa que podría presentar un solo ápice de resistencia ante semejante y perversa lanza? Por si fuese poco, la cosa no para aquí. Pocas palabras después lanza dos dardos envenenados con gracia, puesto que justamente corresponden a dos elementos que podrían haber sido entre problemáticos y polémicos: "Juega a los juegos de la NES como es debido, ¡con el mando original!" y "Redescubre la diversión de los juegos de NES, ¡con alta definición de 60 Hz!". Un mando igual al primero que tocaron mis manos y, a la vez, con juegos que se sentirán como nuevos al jugarlos a su frecuencia original. Es hasta triste pensar que han tenido que pasar 30 años para que los territorios PAL vieran *Castlevania* a su velocidad original, pero más vale tarde que nunca, más teniendo en cuenta la controversia con el tema en la Consola Virtual.

El tiro apunta directamente a los órganos vitales de los Nintenderos de corazón, que no tendrán otra opción que caer como moscas tras el aparato.

¿Queréis más? Lo hay. Hasta los manuales estarán disponibles. Lamentablemente, adaptados a los tiempos etéreos que corren, se accede a ellos mediante un código QR y la debida conexión a Internet. La consola incorpora además tres modos de pantalla. Un modo pixel-perfect, que aunque sea el más perfecto, pocos estarán acostumbrados a ello, puesto que los píxeles adoptan un perfil perfectamente cuadrado, tal y como fueron diseñados. Un modo 4:3, el más habitual, con el que la mayoría de jugadores jugaron en su televisor de tubo (aunque sin esa nieve característica de la conexión por antena, claro). Y un modo con un filtro -altamente resultón, dicho sea de paso- imitando ese artefacto del pasado para el que algunos tienen un amor especial, las scanlines. Nintendo tiene hasta un guiño para ellos; un buen detalle, aunque quizás no está de menos recordar que vista sólo hay una y que, quizás, sea buena idea cuidarla. Finalmente hay otra característica relevante que tampoco podemos dejar de mencionar y es la existencia de puntos de guardado, reconociendo que el chaval de siete años que decidía pasarse el *Super Mario Bros. 3* de una sentada (o dejando la consola en pausa mientras cenaba o toda la noche) quizás hoy no tenga tiempo para hacerlo. Habrá quien diga que esa no es la experiencia original y tendrá toda la razón. La Nintendo Classic Mini trae consigo la experiencia nostálgica, que no es más que la experiencia original tras una limpieza de molestos defectos. HDMI en vez de radiofrecuencia, 60Hz en vez de 50, puntos de guardado en vez de largas sentadas.

Paremos un momento y cambiemos la perspectiva. ¿Y si hablamos de la NES Mini a nivel didáctico? La nostalgia tiene un problema y es que coloniza la historia. Esos a los que la Nintendo Classic Mini ha devorado tras atraparlos con sus cantos de sirena somos seres atrapados por ese tiempo que echamos de menos, el tiempo de nuestra infancia, cuando los sueños corrían más lentos. Una rebelión contra la idea moderna del tiempo, intentando convertir esa época, esa historia, en mitología. Pero las nuevas generaciones, sean lo que sean, no sufren esta enfermedad. Quizás sea el momento de que sean ellas las que valoren. No es fácil que alguien nacido después de las Olimpiadas de Barcelona coja -o tenga acceso a- una NES y sus juegos más destacados, pero la NES Mini eliminará de forma sencilla esa limitación. Esta puede ser la oportunidad que estábamos esperando para que sean ellos quienes valoren por su propia cuenta y experimenten, de un plumazo, gran parte de la historia de Nintendo. Posiblemente debamos temer su veredicto, sí, pero también es posible que nosotros ya hayamos perdido parte de criterio, emborrachados de nostalgia en "el paraíso de los 8 bits".

La Nintendo Classic Mini trae consigo la experiencia nostálgica, que no es más que la experiencia original tras una limpieza de molestos defectos.

Nintendo ha acertado plenamente con su propuesta. No dudo que la NES Mini es la avanzadilla, que será la primera de más. Nintendo lo tenía fácil, sí, pero no ha fallado. No podemos hacer más que reconocer su victoria y seguir adelante, que podría ser que incluso aprendiésemos algo. De hecho, hay una práctica habitual en la reflexión

crítica sobre la condición moderna que incorpora la nostalgia (Boym, 2007). Las fantasías del pasado, determinadas por las necesidades del presente, tienen un impacto directo en las realidades del futuro. La consideración del futuro hace que tomemos responsabilidad sobre nuestros relatos nostálgicos. Así, quizás la Nintendo Classic Mini es, al fin y al cabo, un ejercicio de responsabilidad para un futuro mejor.

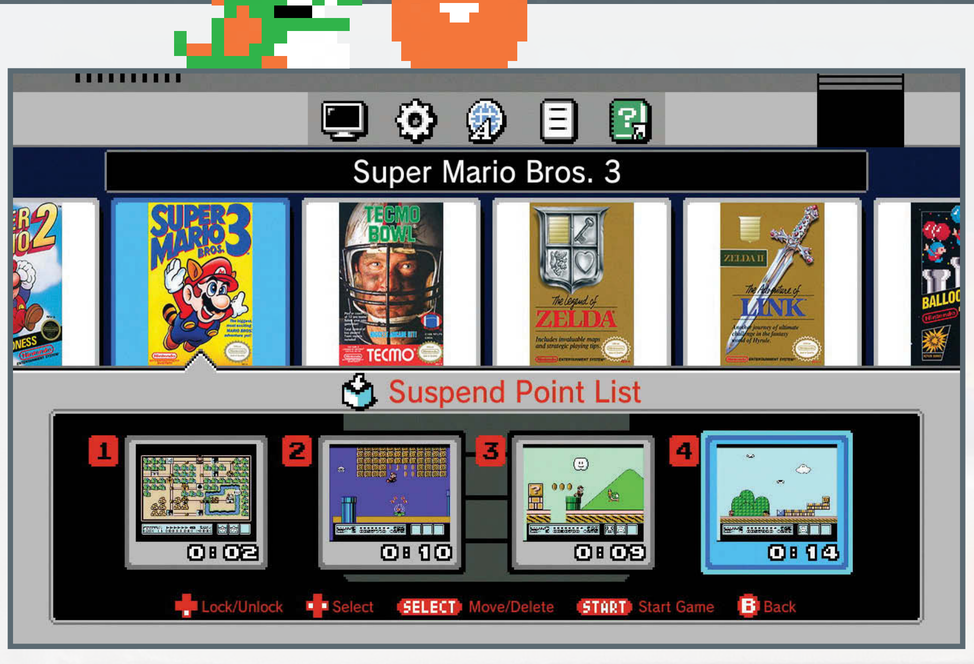
Nintendo acababa su video promocional con el tradicional y recordado Now you're playing with power. Creo que es el momento de cambiarlo y es que, Now, Nintendo, you're playing with our feelings. Por favor, sé amable.

Referencias

Boym, S. (2007). Nostalgia and Its Discontents.

Gammon, S., & Fantasy, N. (2002). The Pursuit of What Never Was. Sport Tourism: Principles and Practice, Eastbourne, 61-72.

Schindler, R. M., & Holbrook, M. B. (2003). Nostalgia for early experience as a determinant of consumer preferences. Psychology & Marketing, 20(4), 275-302



[↑] Guardar (o suspender) la partida es tan fácil como pulsar el botón de reset y arrastrar el punto actual a una de las cuatro ranuras de guardado.

FAMICOM MINI

Japón también ha recibido su propia versión en miniatura, la de la Famicom. Con unos mandos miniatura (mucho más pequeños que los originales, a escala de la máquina), la Famicom Mini es encantadora a nivel estético pero pierde a nivel funcional, incomparable al uso del mando habitual de la NES. En cualquier caso, para lo que importa: a nivel amoroso dan ganas de abrazarla y situarla donde le corresponde: al lado de la Nintendo Classic Mini.

La selección de juegos de Famicom Mini es similar, aunque lo hace con ocho cambios. Salen tres títulos prescindibles (*Castlevania II, DK Jr., StarTropics*), cuatro pesos pesados (*Bubble Bobble, Final Fantasy, Kid Icarus, Punch-Out!!*) y el comprensible *Tecmo Bowl*. En su lugar entra una mezcla francamente extraña de elementos: dos juegos de Kunio-Kun, entre ellos *River City Ransom*, que siempre es bienvenido, *Solomon's Key*, curiosamente, *Final Fantasy III, Atlantis no Nazo* (de Sunsoft, aunque no es el que desearíamos), *Yie Ar Kung-Fu, NES Open Tournament Golf* y *Tsuppari Ouzumou*, buen juego de Sumo, que es a los americanos lo que el fútbol americano a los japoneses.









30 JUEGOS EN



Balloon Fight
Por el tributo que representa al fallecido Iwata (y al espíritu de Nintendo) merece encabezar esta lista. Divertido como pocos a dos jugadores.



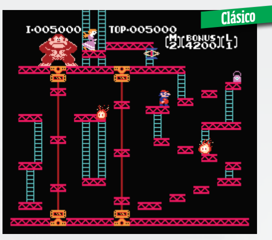
Bubble Bobble
Bailar de lejos no es bailar, es como estar bailando solo. Bub y Bob se disfrutan mejor corazón con corazón en un solo salón.



Castlevania
El que únicamente lo haya jugado PAL a 50Hz lo va a flipar. A sus 60Hz originales parece otro juego (y vas a morir -todavía- más).



Castlevania II: Simon's Quest
Cuesta entender cómo la oveja negra y fea de la saga *Castlevania* ha llegado a esta selección mientras otros se ausentaban.



Donkey Kong
La importancia del gorila para Nintendo es de tal magnitud que en una compilación con vistas históricas era inevitable su inclusión.



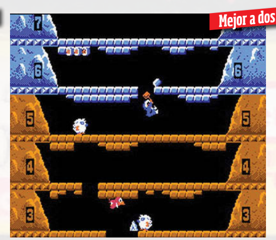
Galaga
El más entretenido de todos los juegos nacidos de *Space Invaders*. Interesante para la historia del videojuego, poco impactante a nivel NES.



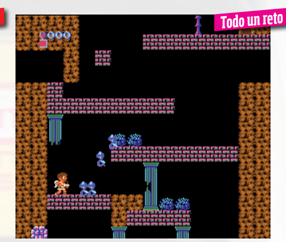
Ghosts'n Goblins
¿*Dark Souls* es difícil? Ja. Recuerda: coge el cuchillo y no lo sueltes.



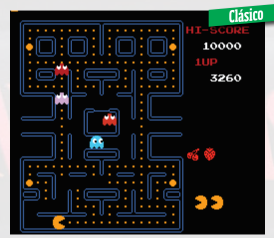
Gradius
Esa musiquilla. El Konami Code. Un shoot'em-up perfecto como introducción al género.



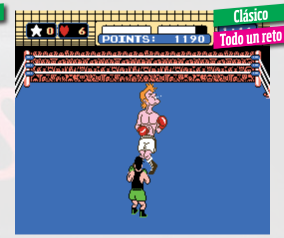
Ice Climber
Esta carrera literalmente vertiginosa hacia el pico de la montaña es un clásico como la copa de un pino, ya sea a uno o a dos jugadores.



Kid Icarus
Ángel olvidado, mezcla de géneros, oculta más de lo que muestra. Frustrante, tétrico y sin piedad, es el menos Nintendo de sus clásicos.



Pac-Man
Clásico básico, aunque no por su versión NES. Está bien que esté pero tampoco era imprescindible para contar el relato de Nintendo.



Punch-Out!! Featuring Mr. Dream
Aunque por desgracia no esté Mike Tyson la paliza te la vas a llevar igual. Quien lo recuerde fácil no ha ido mucho más allá del Major Circuit.



StarTropics
Rara avis de la selección, juego desconocido para el público general. Una aventura que puede mirar de tú a tú a *Zelda*, del que se inspira.



Super C
Nintendo sabía lo que hacía cuando cogió la secuela e hizo justicia poniendo su versión *Contra* y no *Probotector*. No decepciona.



Super Mario Bros.
¿De verdad creéis que hay que añadir algo más?

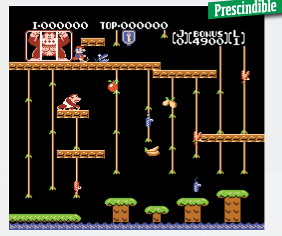


GRANDES AUSENCIAS

Puestos a pedir, nos fijamos en cinco grandes grupos de ausencias, que si bien puede ser que no estén por motivos técnicos, de licencias o de espacio, los reivindicamos, que no nos cuesta nada.

- **Sunsoft/Irem:** Dos compañías que tuvieron momentos de extrema lucidez con la consola de 8 bits de Nintendo y que echamos de menos. No pedimos un *Gimmick!*, pero ¿qué tal un *Blaster Master*, un *Journey to Silius*, un *Metal Storm* o un *The Guardian Legend*?
- **Exclusivas de Famicom:** Si Nintendo quería hacer justicia más allá de los 60Hz, quizás era también el momento de sacar del armario algunas de las exclusivas que nunca

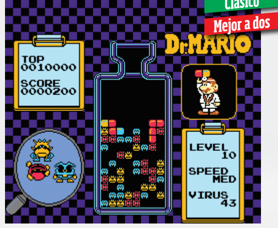
30 PALABRAS


Prescindible

Donkey Kong Jr.
Lo que no sabemos es por qué hacía falta también enchufar al hijo en la lista, en otro claro ejemplo de asignación a dedo.


Mejor a dos

Double Dragon II: The Revenge
El menos *Double Dragon* de los tres y, precisamente por eso, el segundo de Billy y Jimmy sea el más adecuado para la selección.


Clásico · Mejor a dos

Dr. Mario
Puzle ligero a un jugador que se convierte en un monstruo de la competición y adicción a base de pastillas a dos jugadores.


Mejorable

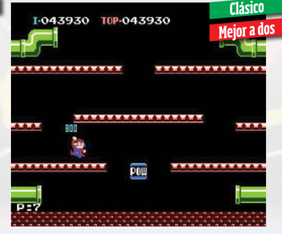
Excitebike
La lástima es que no se haya decidido optar por la versión *VS.*, de Famicom Disk System, porque a solas se queda sin gas.


Clásico

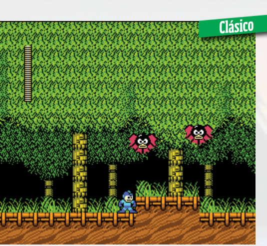
Final Fantasy
No llegó a Europa por lo que es de recibo que al fin se haga justicia. Como representante histórico del JRPG por turnos, tiene todo el sentido.


Clásico

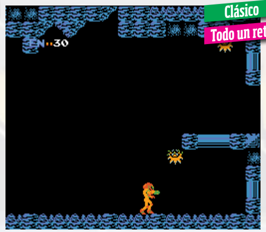
Kirby's Adventure
La segunda entrega introduce la habilidad característica: la de copiar enemigos. Una belleza. Si hubiese un premio, Kirby sería la más guapa.


Clásico · Mejor a dos

Mario Bros.
Es difícil entender Nintendo y Mario sin él, pero salvo eso es un juego que se queda algo limitado frente a los portentos que lo acompañan.


Clásico

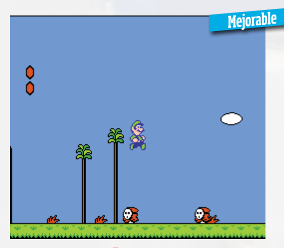
Mega Man 2
El mejor *Mega Man* para empezar, colorido, memorable y luminoso. No hay espacio para definir la grandeza de éste y su sucesor.


Clásico · Todo un reto

Metroid
El primer *Metroid* puso las bases pero los posteriores mejoraron notablemente al original. Sin mapa pero con Justin Bailey.


Todo un reto

Ninja Gaiden
El primer juego de consola con cinemáticas es un paseo simpático en los primeros niveles y un infierno en el último y en el jefe final.


Mejorable

Super Mario Bros. 2
Puestos a reparar daños históricos, habría estado bien o poner *Doki Doki Panic* o recuperar el *Super Mario Bros. 2* real en este punto. Un fallo.


Clásico

Super Mario Bros. 3
La Nadia Comaneci de los videojuegos. Salvo por su aparición en The Wizard, claro.


Pruébalo

Tecmo Bowl
La oportunidad de conocer un juego de culto al que todavía se juega. El fútbol americano es engorroso pero es un juegazo, lo prometo.


Clásico

The Legend of Zelda
Entender la saga *Zelda* es imposible sin conocer su origen, mientras imaginamos a Miyamoto dando brincos por el monte.


Todo un reto

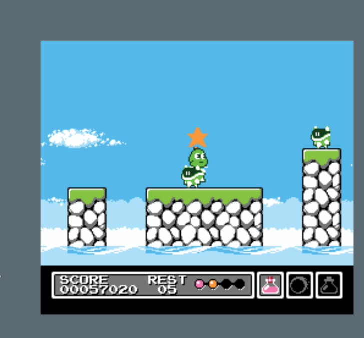
Zelda II: The Adventure of Link
El juego más infravalorado de los 30 de la lista. Con más peso en el combate, más difícil y, técnicamente, la única secuela de la saga.

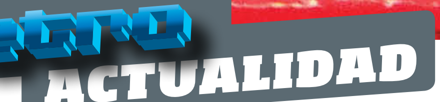
pisaron occidente. *Crisis Force* o *Holy Diver* serían dos buenos ejemplos de ello.

• **Las Tortugas Ninja:** Puestos a tener juegos de Konami, no hubiese sido mala opción tener *Turtles II: The Arcade Game* o, soñando un poco más, la tercera entrega, *The Manhattan Project.*

• **Puzzlers/Shoot'em-ups:** Quizás lo más sorprendente de todo es la ausencia, salvo *Gradius* y *Dr.Mario*, de dos de los géneros más extendidos en NES, el juego de puzle (*Puzznic, Solomon's Key, Adventures of Lolo*) y el shoot'em-up (*Gun-Nac, Zanac, Life Force, Salamander, Over Horizon*).

• **Cancelados o sin licencia:** Este ya sería el mensaje de un náufrago en una botella, pero ¿y si se hubiese puesto, por ejemplo, la versión americana de *Mother*, esa que existe y nunca salió oficialmente? ¿O *Micromachines*, sin licencia, de Codemasters? Porque claro, pedir el *Tetris* de Tengen ya sería demasiado.





OTRAS OPCIONES

¿Que es sólo un emulador? ¿Que no puedo cambiar los juegos? Analizamos otras opciones...



NES RGB

Podríamos decir que es la más purista, aunque no sería del todo cierto. Coger una consola original y añadirle una placa entera para sacar la señal en RGB no es barato, tampoco. Idealmente, además, si es PAL habría que cambiar el procesador (y todos sus complementos) para convertirla a NTSC si queremos disfrutar de los 60Hz y olvidarnos de las barras negras. El coste es variable (y depende de un manitas) pero el proceso completo se encuentra en una horquilla entre los 250-300€ y luego, claro está, habría que añadir los cartuchos o el Everdrive.

[+] Ventajas: consola original, el RGB es una maravilla, permite conectar a pantallas CRT.
[-] Inconvenientes: coste (y de los juegos también), la placa extra, necesitar un genio de la soldadura.



Retron5

Las consolas tipo Retron5 se ocupan de algo muy parecido a lo que hace la NES Mini pero, en este caso, necesitamos los cartuchos originales, que puede ser un impedimento importante. Es la opción más económica (sobre los 160€) y, aun así, es más de dos veces más cara que la Nintendo Classic Mini.

[+] Ventajas: posibilidad de conectar más sistemas, guarda partidas, conectar mandos originales, opción más económica.
[-] Inconvenientes: emulación, no funcionan los cartuchos no oficiales ni el Everdrive.



AVS

Esta maravilla de retroUSB es, en realidad, equivalente a una clónica de la NES. En su corazón late un FPGA, un circuito integrado que encapsula una NES entera a nivel funcional. Dicho de otra forma, es una emulación del hardware. Así pues, en ella funcionan todos los cartuchos que funcionen en una NES original y lo hacen en HD. También tiene ranura para Famicom y puerto de expansión de Famicom, así como cuatro puertos para mandos. Una delicia a 185$ más portes y aduanas, que acaban subiendo a unos 260€ el total.

[+] Ventajas: calidad de imagen gloriosa, multitud de opciones, puertos de Famicom.
[-] Inconvenientes: la importación es muy costosa.



Analogue Nt (mini)

Tras la Analogue Nt original, una consola de lujo no apta para la mayoría de bolsillos, Analogue ha anunciado una nueva versión, algo más pequeña, pero igualmente cara (a partir de 449$ más portes y aduanas). Es básicamente una versión superior a la AVS a nivel estético y por la incorporación también del RGB (por si un día nos da por jugar a *Duck Hunt* en un televisor de tubo).

[+] Ventajas: HDMI y RGB todo en uno.
[-] Inconvenientes: el precio, el precio, el precio.



R-Type

El shoot'em-up de Irem que redefinió el género

Marcos "The Elf" García

R-Type se distanció del resto de matamarcianos de la época con una serie de propuestas innovadoras que marcaron para siempre el devenir del género a partir de 1987.

Primero fue *Scramble*, después *Gradius* y entonces llegó *R-Type*. Así podría detallarse, con tan solo tres capítulos, la evolución de los shoot'em-up horizontales. El primero nos mostró el tipo de scroll, el segundo supuso una primera oda a los power-ups y el despertar de los final bosses. El tercero trajo consigo todo lo demás. Y esto sucedió porque unos cuantos miembros de Irem (Innovations in Recreational Electronic Media) decidieron agitar los esquemas y sentar las bases del futuro. Irem no era tan grande y poderosa como Taito, Sega, Capcom, Konami o Nintendo, pero elaboró uno de los arcades más influyentes de la historia.

Los creadores de *R-Type* querían diferenciarse del referente del género en aquella etapa, *Gradius*, el mundo entero iba a comparar ambos titulos. Su primera aportación eterna fue la cápsula/satélite Force y su relación con la nave R-9, que según el diseñador del juego ABIKO, estaba inspirada en el escarabajo pelotero. La idea es que los power-ups afectaran a la cápsula en vez de a la nave, e incluso intentaron que ocupara cuatro posiciones diferentes alrededor de la R-9, pero fue imposible llevarlo a cabo. Las armas pensadas inicialmente no diferían de las del resto de shooters, así que se inventaron el célebre triple láser, que costó lo suyo a nivel programación, e incluso probaron otras ideas innovadoras como una especie de red de arrastre o un disparo frontal que explotaba al toparse con los enemigos. Al final el concepto Force se aplicó a la parte frontal, trasera y distanciada de la nave, se añadieron tres tipos de rayo láser, de ahí el nombre del juego R(ayo)-Type y tres potenciaciones posibles. La siguiente contribución inmortal fue el

Compañía: **Irem**

Género: **Shoot'em-up**

Jugadores: **1**

Lanzamiento: **1987**

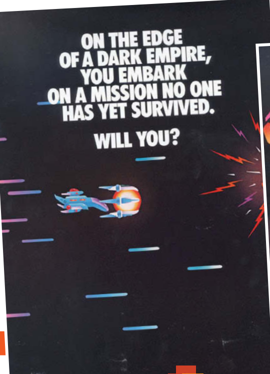
CPU: **V30 (8MHz)**
Sound CPU: **Z80 (3.5MHz)**

Resolución: **384x256**

IREM M72

La mejor forma de estrenar el nuevo hardware de Irem creado por Nanao fue con un shoot'em-up del calibre de *R-Type*. El gran número de sprites en pantalla y los gigantescos final bosses pusieron a prueba su alta velocidad de proceso, un V30 a 8 Mhz, y su generosa resolución (384x256). Después llegarían otros clásicos para la placa M72 como *Mr. Heli, Dragon Breed, Hammerin' Harry, Ninja Spirit, X Multiply, Armed Police Unit Gallop, Air Duel, Image Fight* y *Legend Of Hero Tonma*. Un dato curioso, en Estados Unidos, la recreativa de *R-Type* fue distribuida por Nintendo.







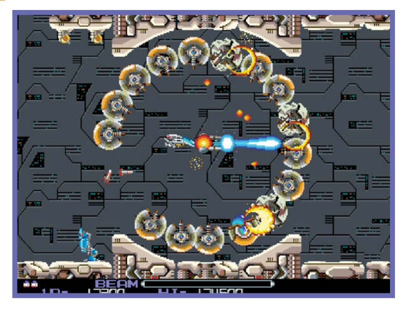








[↑] La primera vez que alcanzabas la fase tres y surcabas los bajos del crucero estelar, en el punto que muestra la pantalla, parecía que tu pequeña R-9 iba a ser triturada contra el suelo.

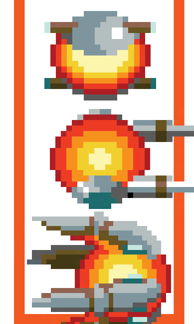


[↑] El Beam Wave Cannon fue otra de las grandes aportaciones de *R-Type* al género. Dejabas pulsado el botón de disparo hasta llenar la barra, soltabas, y emitías una letal descarga.

Wave Cannon recargable, que a cambio de unos segundos de indefensión nos permitía emitir una poderosa descarga capaz de aniquilar una formación de enemigos débiles o infligir gran daño a bestias de mayor envergadura. Los dos prodigios bélicos, Force y Wave Cannon, convirtieron a *R-Type* en la obra cumbre del género. Fue el primer shooter en el que percibías el tremendo poder de tu armamento sobre las legiones enemigas, creando así una relación de conveniencia y convivencia entre tu nave y la poderosa cápsula. Otro factor diferencial de *R-Type* fue su scroll, lento, sostenido, totalmente opuesto al resto de matamarcianos del momento. Un scroll que aumentaba la tensión del jugador por mantenerse vivo y que a veces transcurría eterno, pese a los poco más de dos minutos que duraba cada fase. Su lento desarrollo horizontal le otorgó a *R-Type* un toque estratégico a la hora de afrontar y sufrir cada escenario. Este detalle, los diferentes tipos de láser y las posiciones de la cápsula Force convergían en un discurrir milimétrico, muy planificado y claustrofóbico por momentos. Una vez redefinido para siempre el armamento en el género y asentado el tempo, Irem decoró su inmortal obra con un apartado gráfico claramente inspirado en el Alien de H.R. Giger. Un entorno biomecánico colosal tan hermoso como hostil, plagado de emplazamientos letales y bestias majestuosas dividido en ocho fases. Una fusión impía de carne y metal protagonizada por un bestiario de 28 criaturas menores y el mejor catálogo de final »

Force

La cápsula o satélite que redefinió el género muestra tres formas diferentes según la vayamos potenciando.



bosses jamás visto: Dobkeratops, Gomander, Battleship Crusader, Compiler, Bydo...

Tal y como cuenta ABIKO, las fases se crearon una a una y luego se ordenaron por nivel de dificultad. La primera tenía claras reminiscencias de *Gradius*, luego se creó la fase 7, pensada inicialmente como nivel final, después la 2, que surgió tras ver Aliens, la 3 y la 4, que tiene su historia, ya que la idea de los enemigos que dejaban rastro nació de una simulación de movimiento de un personaje que producía estela por error. Luego llegaron la 5, la 6 y la 8. El equipo de desarrollo quería que las sensaciones y emociones que transmitieran las fases fueran las siguientes: la primera estaba pensada para el jugador medio, la segunda te pondría más a prueba, la tercera sorprendería por su original






Fase 1

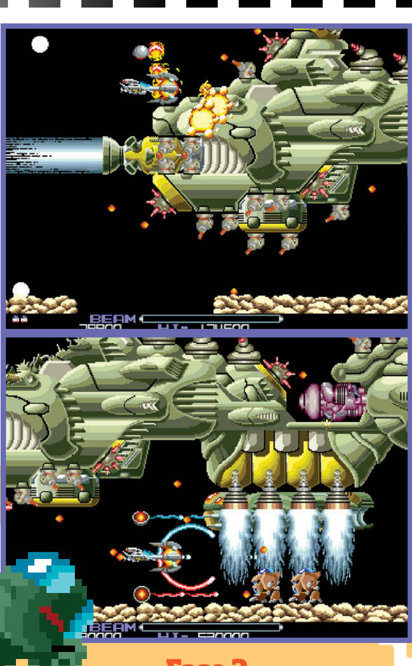
El encuentro. Las primeras formaciones de Pata-Pata y Bink acudirán a tu encuentro antes de enfrentarte al Scant que custodia a los "alienescos" Cancer. Shell, el anillo de la muerte y las gigantescas pinzas mecánicas silentes más populares del videojuego preceden al final boss. Los dos minutos y medio más brillantes del género.



Fase 2

Formas de vida en una caverna. Estás en otra dimensión, el láser amarillo hará acto de aparición y una ominosa melodía acompaña el vuelo de tu R-9. Aprovecha el Force y el Bit superior para deshacerte de los erráticos Gougers y Zoids, y neutralizar al cimbreante Worm.





Fase 3

Crucero estelar gigante. Otra secuencia gloriosa del género shoot'em-up, que apenas dura dos minutos, si tenemos éxito, pero que se nos hará eterna mientras evitamos ser acribillados por sus numerosos mecanismos de ataque y defensa. ¡Espectáculo puro!

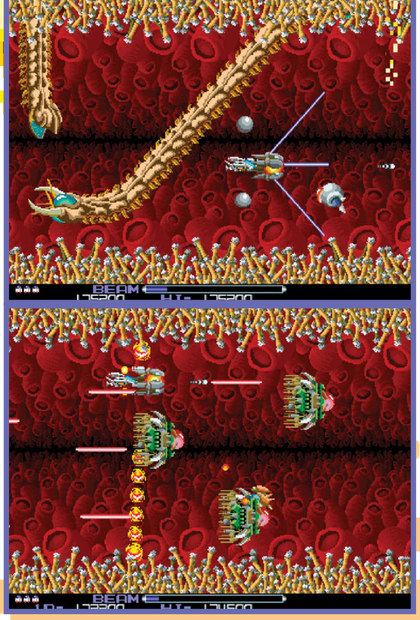




Fase 4

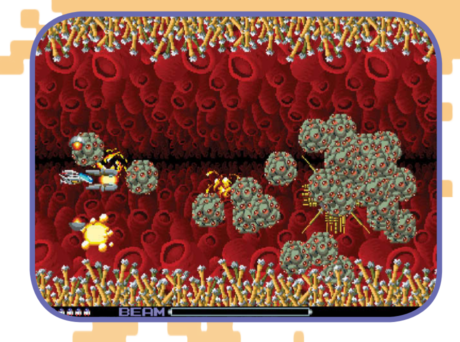
Una base en el frente. Las cosas comienzan a complicarse, los Cytron llenan la pantalla de esporas a toda velocidad a su paso. Por si esto fuera poco, gran parte del escenario está invadido por estas incómodas y letales partículas verdes. El Force será fundamental.

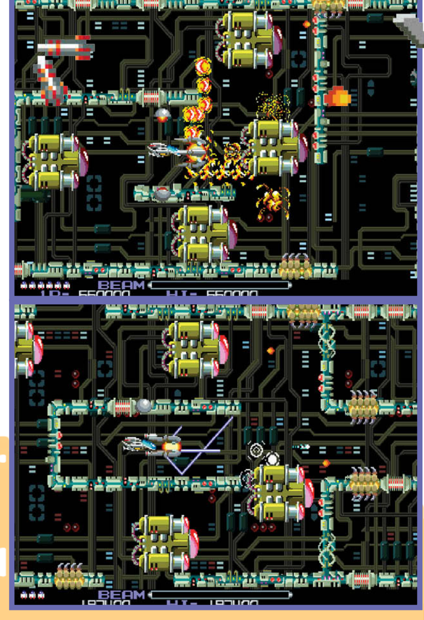




Fase 5

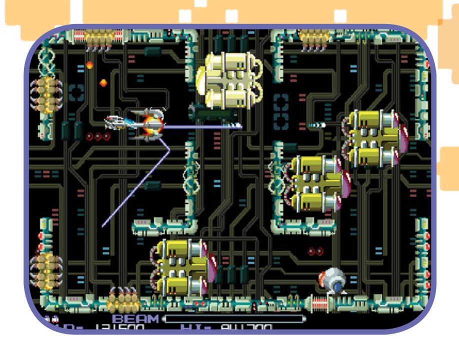
La Guarida. No dejes que el espectacular segundo plano de scroll te hipnotice o caerás ante la majestuosidad de los interminables Slither y el resto de exóticos enemigos. Por cierto, la vegetación superior e inferior no dañará tu nave pero transmite cierta sensación de claustrofobia.

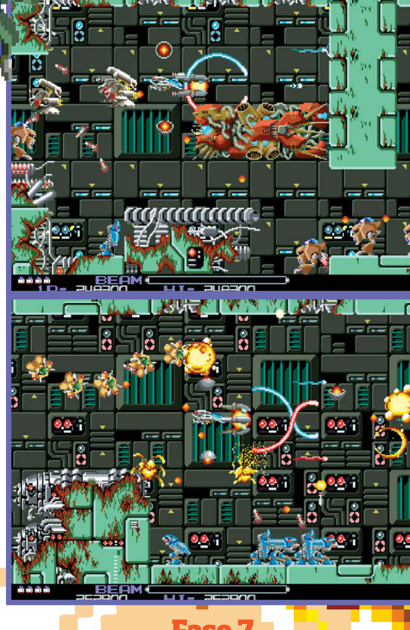




Fase 6

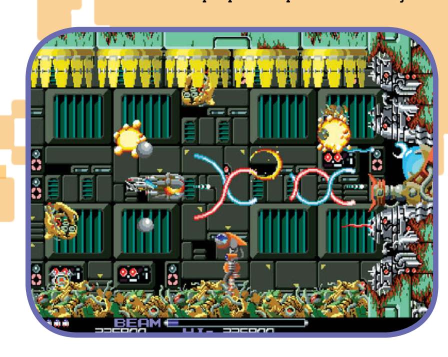
Sistema de transporte. Más sensación aún de claustrofobia en esta factoría Bydo a pleno rendimiento. Docenas de contenedores blindados Dop con su punto débil a buen recaudo te acompañarán durante toda la fase. Aprende sus patrones y anticípate a su trayectoria.





Fase 7

Ciudad devastada. La decadencia de las instalaciones salta a la vista desde el primer instante y un resistente Bold surcará el escenario durante gran parte de la fase para entorpecer tus movimientos. Si pierdes el Force a mitad de fase tendrás que poner a prueba tus reflejos.



Fase 8

El corazón del Imperio Bydo. El planeta Bydo se muestra ante ti acotado por una membrana de mucosa orgánica y custodiado por criaturas fetales Mikun y vórtices indestructibles que te obligarán a moverte de forma constante y desesperada por la pantalla. Un auténtico ejercicio de resistencia y habilidad que alcanzará su máxima expresión y delirio frente al propio Bydo.





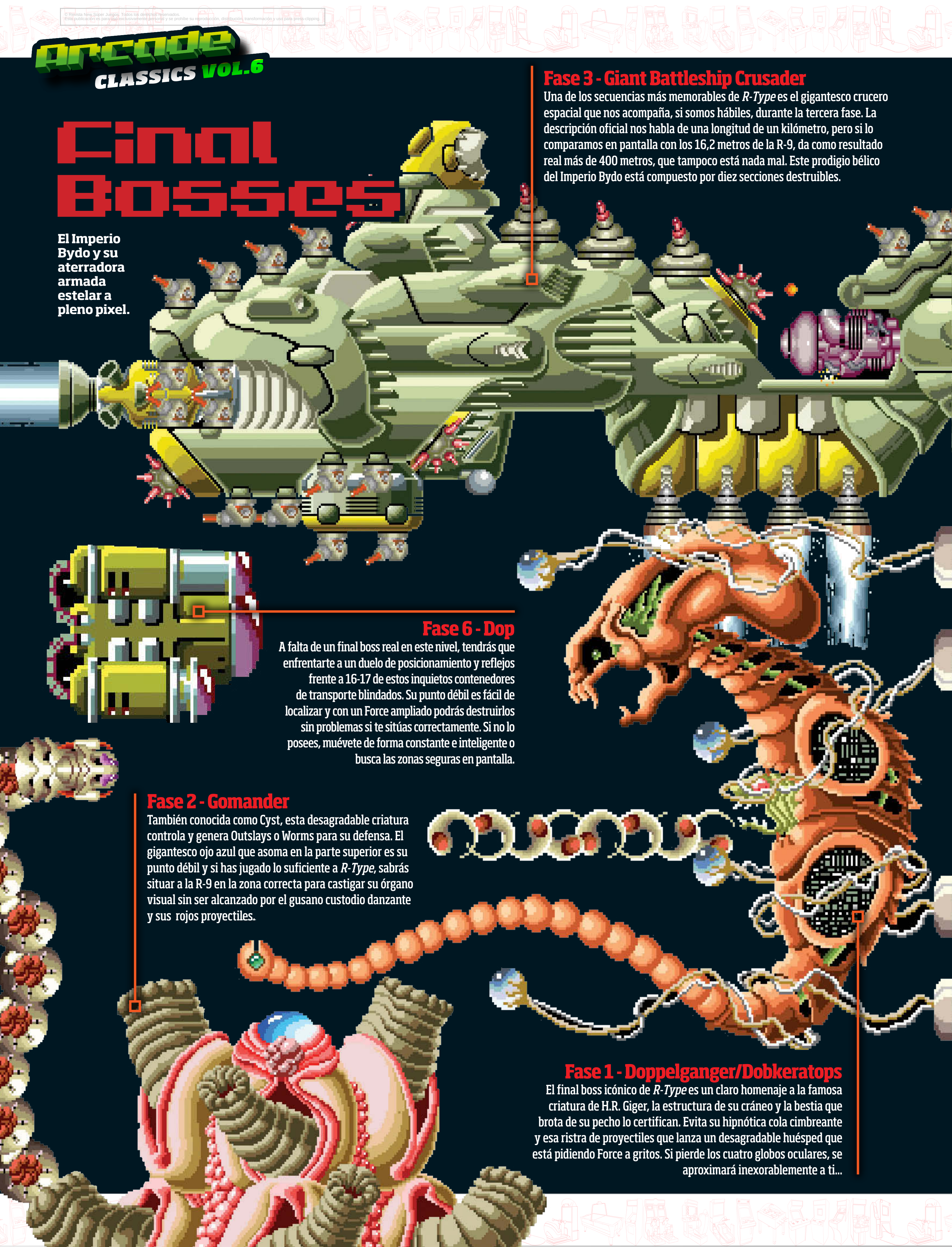
desarrollo, la dificultad de la cuarta te obligaría a insertar monedas como loco, la quinta mostraría un nuevo mundo y la sexta, te plantearía la rendición total. Sus creadores no tenían intención de incluir un segundo loop con mayor dificultad, pero se hizo para recompensar al jugador.

El apartado audio de *R-Type*, tanto banda sonora como efectos, merece un capítulo aparte y todo el mérito recae en Masato Ishizaki (conocido como SCRAP/SCLAP, donde la letra "S" corresponde a la última letra de blues y CLAP a Eric Clapton). Este compositor de método se basaba en los gráficos del juego (escenarios, final bosses, disparos, explosiones...) para elaborar sus melodías y FX. Ishizaki empleó por primera vez sonido FM en una recreativa de Irem y él mismo reconoció que no supo implementar percusión o batería en la banda sonora. Tres datos curiosos, su primera composición fue para la fase 5, la que más le costó componer fue la del primer nivel, y siempre tuvo la sensación de que los suaves matices de la música FM se perderían en el bullicio de los salones recreativos. El resultado permanece inserto en nuestra memoria, gracias a un catálogo de contundentes efectos y unas composiciones maduras, complejas y respetuosas con el entorno, que se desmarcaban de las pegadizas y más aceleradas melodías del género. El equipo que gestó *R-Type* en 1987 »

R-9A Arrowhead

La R-9 cuenta con Wave Cannon y puede equipar cinco mejoras de velocidad, misiles, dos dispositivos Bit, y tres tipos de láser (azul, rojo o amarillo) en la cápsula Force.

#23



Final Bosses

El Imperio Bydo y su aterradora armada estelar a pleno pixel.

Fase 3 - Giant Battleship Crusader

Una de los secuencias más memorables de *R-Type* es el gigantesco crucero espacial que nos acompaña, si somos hábiles, durante la tercera fase. La descripción oficial nos habla de una longitud de un kilómetro, pero si lo comparamos en pantalla con los 16,2 metros de la R-9, da como resultado real más de 400 metros, que tampoco está nada mal. Este prodigio bélico del Imperio Bydo está compuesto por diez secciones destruibles.

Fase 6 - Dop

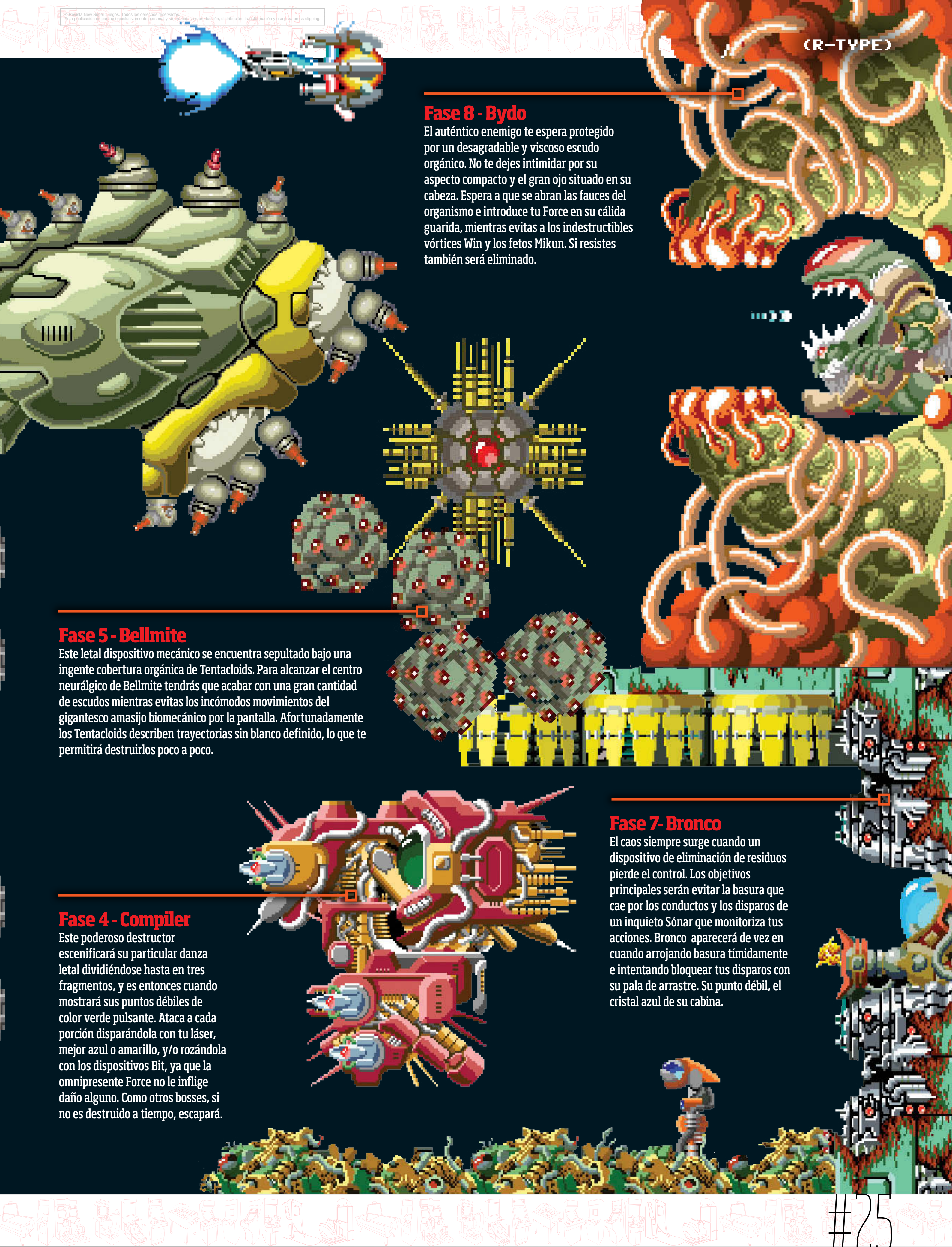
A falta de un final boss real en este nivel, tendrás que enfrentarte a un duelo de posicionamiento y reflejos frente a 16-17 de estos inquietos contenedores de transporte blindados. Su punto débil es fácil de localizar y con un Force ampliado podrás destruirlos sin problemas si te sitúas correctamente. Si no lo posees, muévete de forma constante e inteligente o busca las zonas seguras en pantalla.

Fase 2 - Gomander

También conocida como Cyst, esta desagradable criatura controla y genera Outslays o Worms para su defensa. El gigantesco ojo azul que asoma en la parte superior es su punto débil y si has jugado lo suficiente a *R-Type*, sabrás situar a la R-9 en la zona correcta para castigar su órgano visual sin ser alcanzado por el gusano custodio danzante y sus rojos proyectiles.

Fase 1 - Doppelganger/Dobkeratops

El final boss icónico de *R-Type* es un claro homenaje a la famosa criatura de H.R. Giger, la estructura de su cráneo y la bestia que brota de su pecho lo certifican. Evita su hipnótica cola cimbreante y esa ristra de proyectiles que lanza un desagradable huésped que está pidiendo Force a gritos. Si pierde los cuatro globos oculares, se aproximará inexorablemente a ti...



Fase 8 - Bydo

El auténtico enemigo te espera protegido por un desagradable y viscoso escudo orgánico. No te dejes intimidar por su aspecto compacto y el gran ojo situado en su cabeza. Espera a que se abran las fauces del organismo e introduce tu Force en su cálida guarida, mientras evitas a los indestructibles vórtices Win y los fetos Mikun. Si resistes también será eliminado.

Fase 5 - Bellmite

Este letal dispositivo mecánico se encuentra sepultado bajo una ingente cobertura orgánica de Tentacloids. Para alcanzar el centro neurálgico de Bellmite tendrás que acabar con una gran cantidad de escudos mientras evitas los incómodos movimientos del gigantesco amasijo biomecánico por la pantalla. Afortunadamente los Tentacloids describen trayectorias sin blanco definido, lo que te permitirá destruirlos poco a poco.

Fase 7- Bronco

El caos siempre surge cuando un dispositivo de eliminación de residuos pierde el control. Los objetivos principales serán evitar la basura que cae por los conductos y los disparos de un inquieto Sónar que monitoriza tus acciones. Bronco aparecerá de vez en cuando arrojando basura tímidamente e intentando bloquear tus disparos con su pala de arrastre. Su punto débil, el cristal azul de su cabina.

Fase 4 - Compiler

Este poderoso destructor escenificará su particular danza letal dividiéndose hasta en tres fragmentos, y es entonces cuando mostrará sus puntos débiles de color verde pulsante. Ataca a cada porción disparándola con tu láser, mejor azul o amarillo, y/o rozándola con los dispositivos Bit, ya que la omnipresente Force no le inflige daño alguno. Como otros bosses, si no es destruido a tiempo, escapará.



Pasión por la conversión

Ningún port del shoot'em-up horizontal decepcionó.



Spectrum

La máquina de Sinclair fue llevada al límite por Bob Pape y Mark A. Jones. Gráficos súper coloristas, todas las fases y enemigos finales, y una gran jugabilidad.



Amstrad CPC

Versión directa del port de Spectrum en modo 1 con cuatro colores. Nada que ver con la sobresaliente adaptación de Easter Egg para 128K que apareció en 2012.



Commodore 64

Elaborada por Rainbow Arts con Manfred Trenz y Andreas Escher a la cabeza. Es un port respetuoso y jugable pero se aprecia que se realizó en tan solo seis semanas.



MSX/MSX 2

Buena puesta escena si exceptuamos el clásico scroll brusco de MSX y el colorido de algunos jefazos. Incluía todas las fases y un apartado audio más que decente.



Atari ST

Electric Dreams desarrolló una versión más que notable, con un excelente apartado cromático, un scroll brusquillo y una nave R9 de tamaño considerable.



Amiga

Los germanos Factor 5 se encargaron de dar forma a una excelente adaptación a nivel audiovisual. Destacar el suave scroll y la intro musical de Chris Hülsbeck.



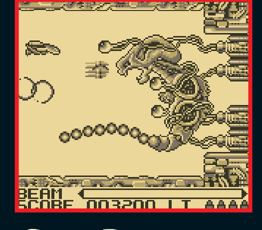
PC-8801

El popular y exclusivo ordenador de NEC contó con un excelente port que incluía intro, música superior al original y un colorido espectacular. Scroll mejorable.



X68000

Como es habitual en las adaptaciones para el ordenador de Sharp, el resultado es casi idéntico a la máquina recreativa en gráficos y sonido. Tiene scroll parallax.



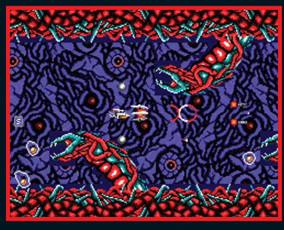
Game Boy

La conversión de Bits Studios para la portátil contaba con buenos gráficos, scroll suave y una gran BSO. El único problema es que perdió las fases 4 y 5 por el camino.



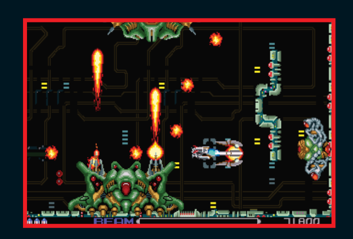
Game Boy Color

R-Type DX incluía las dos primeras entregas de GB, originales y coloreadas, además del modo DX. Alguna ralentización y parpadeo de sprites en este buen port.



Master System

Los magos de Compile dieron forma a una conversión memorable en colorido, banda sonora FM (consola japonesa), scroll y jugabilidad. Fase extra oculta incluida.



PC Engine/TurboGrafx

El buque insignia de PC Engine, dividido en dos Hu-Card en Japón y compilado en una para occidente. Casi idéntico al original, final extra en fase 4 y boss real en fase 6.



PCE Super CD-ROM²

R-Type Complete CD ofrecía la experiencia completa para el mercado japonés, con secuencias animadas y una curiosa adaptación de la BSO con calidad CD.



PlayStation

R-Types recopilaba las dos primeras recreativas de Irem más intro CG. La edición japonesa incluía base de datos con naves en 3D, enemigos, línea temporal...



Xbox 360/PS3

Tozai publicó *R-Type Dimensions* para Xbox 360 (2009) y PS3 (2013). Incluye modos 2D clásico y 3D poligonal para los dos primeros *R-Type*. ¡Hazte con él ya!



» tenía una media de 24 años y para muchos fue su primer proyecto. Desde aquí nuestro más sincero homenaje a KINTE, jefe de equipo; al mencionado diseñador del juego ABIKO; a los diseñadores de personajes AKIO (que engrosaría las filas de Nazca Corporation junto a otros componentes de Irem para concebir *Metal Slug*) y YOSHIGE; al progamador SUM y la programadora MISACHIN, y en el audio al mencionado SCRAP/SCLAP y al encargado de software de sonido K.H.

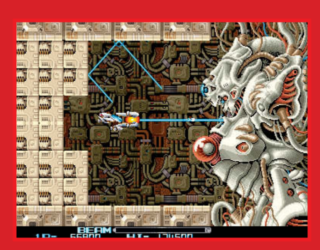
Uno de los logros no escritos de *R-Type* fue motivar a los numerosos grupos de programación encargados de convertir la coin-op a formatos domésticos. Todas las adaptaciones alcanzaron un grado de similitud, respeto y detalle dignos de elogio, desde la maravillosa versión de PC Engine (con secuencia y jefe extra), hasta la asombrosa conversión de Compile para Mark III/Master System (fase extra), sin olvidarnos de los geniales ports para Spectrum, Amiga o X68000.

Irem instaló en la memoria colectiva de varias generaciones una serie de secuencias, imágenes y sonidos para la eternidad: la R-9, la nave más bonita y mejor diseñada del género, sus final bosses, esas melodías que alertaban a nuestros sentidos, o el inédito armamento que cambió el rumbo de los shoot'em-up para siempre. Eran tiempos en los que un juego con un argumento de una frase, "Blast Off and destroy te evil Bydo Empire", y una duración de menos de veinte minutos podía ser una obra maestra.



Secuelas Type

La obra maestra de Irem extendió su legado en los salones recreativos con dos nuevos episodios. A nivel doméstico se dejó ver bastante más...



R-Type II (1989)

Arcade

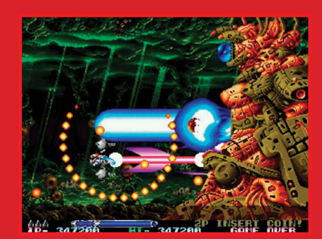
Más detallado, más oscuro, más difícil y... más corto, seis fases. Añadió tres nuevas armas para la R-9 Custom y doble barra de Beam. No alcanzó el prestigio de *R-Type*.



Super R-Type (1991)

Super Famicom/Nintendo

El remake para la 16 bits de Nintendo ofrecía cuatro fases de *R-Type II* más tres totalmente exclusivas. Buena música, ralentizaciones y dificultad demencial.



R-Type Leo (1992)

Arcade

Desarrollado por Nanao para la placa M-92 de Irem. La cápsula y la barra Beam desaparecen, y es el primer *R-Type* para dos jugadores. Bello pero apócrifo.



R-Type III (1993)

Super Famicom/Nintendo

Primera entrega doméstica del mito. Tres cápsulas de fuerza, sistema mejorado de Beam, diseño de niveles soberbio y gran uso del modo 7 de SFC. Puro espectáculo.



R-Type Delta (1998)

PlayStation

la saga emplea entornos poligonales por primera vez, pero el desarrollo 2D se mantiene. Tres naves iniciales a elegir, nuevo ataque Delta y siete niveles.



R-Type Final (2003)

PlayStation 2

El último episodio escondía un total de 101 naves diferentes, una variedad armamentística exagerada, escenarios alternativos y el curioso modo VS. AI.



R-Type III (2004)

Game Boy Advance

Los italianos Raylight Studios convirtieron el mito de SFC/SNES a GBA. El resultado fue correcto, con un apartado gráfico muy similar, peor audio y alguna torpeza más.


©2007 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

R-Type Tactics/ Command (2007) *PSP*

La saga se pasó a la estrategia por turnos de forma brillante y respetuosa. A lo largo de una campaña de 58 misiones las Earth Space Corps se enfrentan al Imperio Bydo.


©2009 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved

R-Type Tactics II: O.B.C. (2009) *PSP*

La secuela, solo salió en Japón, nos sitúa siete años despuñes de lo acontecido en el primer *Tactics*. Ofrece tres campañas, con dos facciones humanas y el Imperio Bydo.

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir de nuevo aquellas sensaciones que nos proporcionaron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y tres opiniones.



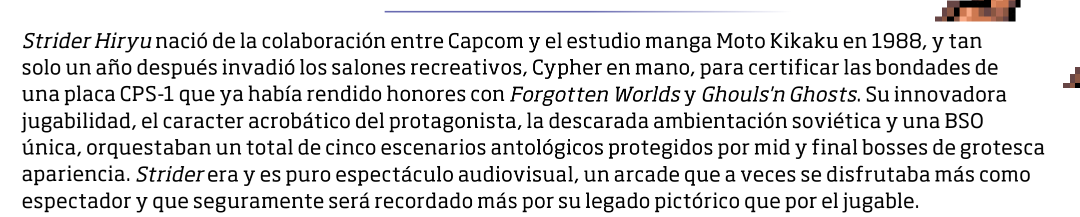
Strider Hiryu

Compañía: **Capcom**

Género: **Acción**

Jugadores: **1**

Año: **1989**



Strider Hiryu nació de la colaboración entre Capcom y el estudio manga Moto Kikaku en 1988, y tan solo un año después invadió los salones recreativos, Cypher en mano, para certificar las bondades de una placa CPS-1 que ya había rendido honores con *Forgotten Worlds* y *Ghouls'n Ghosts*. Su innovadora jugabilidad, el caracter acrobático del protagonista, la descarada ambientación soviética y una BSO única, orquestaban un total de cinco escenarios antológicos protegidos por mid y final bosses de grotesca apariencia. *Strider* era y es puro espectáculo audiovisual, un arcade que a veces se disfrutaba más como espectador y que seguramente será recordado más por su legado pictórico que por el jugable.



Marcos García

No sé si será por su marcada ambientación, pero *Strider* siempre me ha parecido tan distante, frío, enorme e inconexo, como el mundo soviético en el que se basa. La idea es tan atractiva como políticamente incorrecta, el Cypher funciona a las mil maravillas como arma -sobre todo mejorada-, los mid y final bosses son tan inesperados como grotescos, y escenifica instantes gloriosos como ese descenso vertiginoso por una ladera montañosa plagada de minas o el enfrentamiento con la ciberescolopendra comunista. A nivel pictórico no tiene precio y su apartado audio, BSO y efectos, es magistral, pero toda esa alquimia audiovisual se resquebraja ligeramente al tomar el mando. Como heredero CPS-1 de *Forgotten Worlds* y *Ghouls'n Ghosts* es brusco en su desarrollo, no excesivamente fino en las animaciones y su mecánica trepar-saltar-ascender no es del todo precisa. Transmite por momentos la sensación de no tener el control total del individuo y la situación, te hace perder vidas por errores no forzados, y genera situaciones de avance y peligro no del todo claras para el jugador. *Strider* es como la Sagrada Familia pero en formato videojuego: majestuoso, innovador, monumental... y también está inacabado.

@marcostheelf



John Tones

De acuerdo, yo confieso: siempre he pensado que *Strider* entraba bien por los ojos, pero era un marasmo injugable. Los movimientos del protagonista, el no especialmente coherente sistema de escalada o de movimiento por terrenos irregulares o algunas animaciones apresuradas -como las explosiones de los enemigos- empañan el acabado gráfico del juego. Son aspectos que no me gustaban en su día (pese a la inmediata, satisfactoria sensación que *Strider* proporciona al jugador primerizo con el empleo de su icónico sable de media luna, y la inteligente idea de dejar que hasta el novato más torpe sea capaz de llegar al legendario primer mid-boss...), y siguen sin convencerme hoy. Capcom, entonces en la cima de sus logros técnicos y gráficos, rubricó una aventura que parecía quedarse a medias. ¿Qué es lo bueno, entonces? Bueno... ¡todo lo demás, que no es poco! Visualmente sigue siendo uno de los juegos más inventivos y originales de todos los tiempos, con ese cyberKremlin que en su día era pura coyuntura sociopolítica tamizada por la cultura pop más demente y que hoy es la más estrafalaria de las nostalgias posibles. La música es extraordinaria, igual que los efectos de sonido. El diseño de los enemigos, especialmente el de los gargantuescos jefes finales, es soberbio. *Strider* es un juego espectacular, justo símbolo de una época. Es solo que prefiero mirarlo a jugarlo.

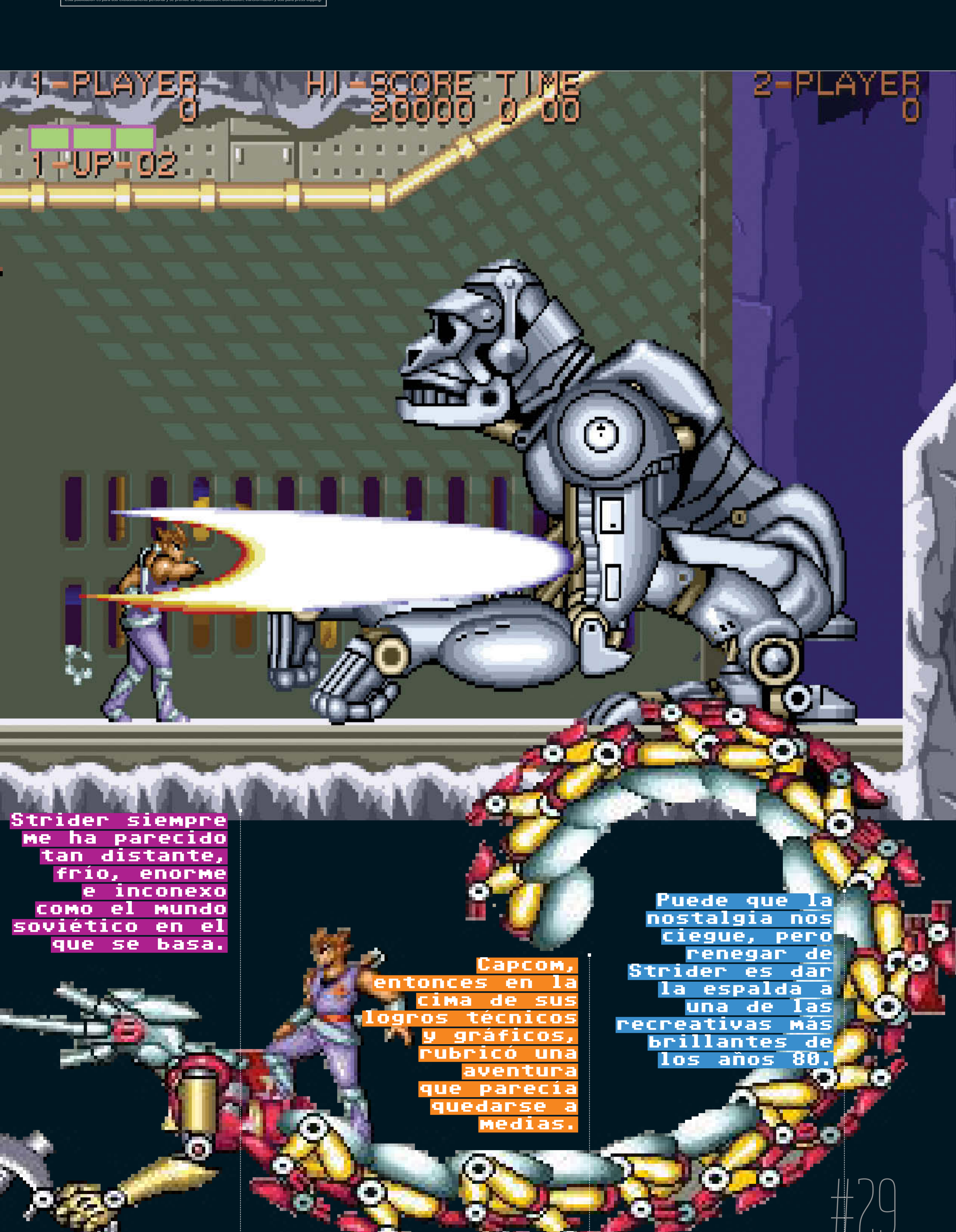
@johntones



Bruno Sol

Jamás olvidaré la primera vez que ví la recreativa de *Strider*. Fue en un salón recreativo de dos plantas que había en la Gran Vía madrileña a finales de los 80. La libertad de acción del protagonista, capaz de trepar por las paredes y colgarse de los techos me dejó catatónico. Jamás había visto nada parecido, por no hablar del descenso por la colina minada o esa estética soviética que tanto indignó al responsable de la sección de recreativos de Micromanía. Mi amor hacia este clasicazo de Capcom ha sobrevivido incluso a desastres del calibre del *Strider 2* de U.S. Gold o el infame port para PC Engine Super CD-ROM. *Strider* lo petaba hace 27 años y lo sigue haciendo hoy en día, por mucho que los revisionistas se empeñen en sacarle defectos. Que me digan otra recreativa de la época que incluyera un mecha simiesco del tamaño de un chalet, amazonas, dinosaurios, un villano que lanzaba lobos y pirañas en pleno espacio o el mismísimo Politburó convirtiéndose en una serpiente armada con la hoz y el martillo. Cada fase de *Strider* derrochaba acción y originalidad, y refleja de manera impecable la etapa más creativa de Capcom. Puede que la nostalgia nos ciegue a la hora de recordar algunas coin-op de antaño, pero renegar de *Strider* es dar la espalda a una de las recreativas más brillantes de los años 80.

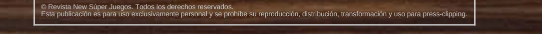
@YeOldeNemesis



Strider siempre me ha parecido tan distante, frío, enorme e inconexo como el mundo soviético en el que se basa.

Capcom, entonces en la cima de sus logros técnicos y gráficos, rubricó una aventura que parecía quedarse a medias.

Puede que la nostalgia nos ciegue, pero renegar de Strider es dar la espalda a una de las recreativas más brillantes de los años 80.



MAGNAVOX ODYSSEY

El sueño de una tarde de verano

La historia está llena de incógnitas. Inventos sin inventor, golpes de ingenio sin su autor, ideas brillantes de las que no conocemos ni su origen ni su concepción. Gracias a Ralph H. Baer, la historia de las consolas no es una de ellas. Permítanme que les presente a Odyssey, el génesis de la consola doméstica.

Marçal Mora

La carrera de Ralph H. Baer (nacido el 8 de marzo de 1922 en Alemania y fallecido el 6 de diciembre de 2014 en Estados Unidos), es extensa y detalladamente documentada. Baer tenía 11 años cuando Hitler llegó al poder y fue arrojado a una escuela solo para judíos, de la que le echaron a los 14 años. Afortunadamente, su familia pudo huir a Estados Unidos dos meses antes de la tétrica Noche de los Cristales Rotos. Su sueño americano empezó con un curso de radio por correspondencia, del que se graduó en 1940. Ironías del destino, en 1943 regresaría a Europa después de ser reclutado y llamado a filas por el ejército americano para luchar en la Segunda Guerra Mundial.

Gracias al plan llamado G.I. Bill of Rights, consistente en beneficios para veteranos de guerra, Ralph Baer pudo finalmente ir a la universidad. En 1948, con 26 años, se graduaba en Ingeniería de la Televisión, en la primera promoción de la historia. Su primer trabajo en Loral, entre 1950 y 1951, le permitió poner sus conocimientos en práctica al ser asignado a un proyecto que consistía en diseñar un equipo comercial de televisión. Su joven y activo ingeniero interior se encontraba deseoso de encontrar formas alternativas de usar la televisión más allá de las emisiones estándar. Llegó a sugerir al ingeniero jefe de Loral, Sam Lackoff, incorporar algún tipo de juego dentro de sus televisores para diferenciarse de la competencia, el equipamiento que manejaba ya le permitía dibujar líneas en pantalla. La respuesta fue contundente: "Olvídalo. Dedícate a construir el maldito televisor; ya vas tarde tal y como está". Cuando Ralph terminó el trabajo, se deslizó hacia el campo de la electrónica militar. Y, durante los siguientes 15 años, no volvería a tocar un televisor. Quién sabe qué sería hoy de las consolas si Sam Lackoff se hubiese interesado por esa posibilidad.



[↑] Magnavox Odyssey, fotografía de Evan Amos.



[↑] **Shooting Gallery, con el espectacular rifle, uno de los juegos opcionales para la consola y la primera pistola de luz de la historia.**

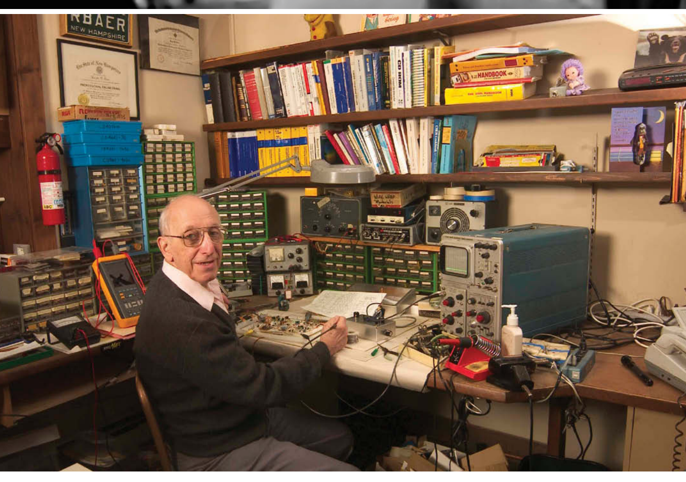
Durante ese período, Baer ascendió progresivamente a costa de trabajar duro. No volvió a tocar un aparato de televisión hasta 1966, ya en Sanders (empresa en la que se retiró), pero por el camino coqueteó con el vídeo interactivo. Gracias a la meticulosidad de Baer y a sus notas sabemos exactamente -y se puede demostrar- cuándo y dónde nació la brillante idea de las consolas domésticas. Citándole a él mismo, "Estoy sentado en la terminal de buses del East Side en un viaje de negocios a Nueva York, esperando a un compañero. Mientras espero escribo notas sobre el uso de una TV casera para jugar a juegos. Era 1966, en agosto. Tengo una imagen clara en mi mente: estoy sentado en un escalón de cemento fuera de la terminal, disfrutando de un bonito, caluroso y soleado día de verano, observando el tráfico en la calle, esperando a mi socio mientras garabateo notas en mi pequeña libreta. Fue un momento Eureka... pero obviamente, no lo supe al momento. El pensamiento de usar la TV para jugar había resurgido de mi subconsciente y noté esa excitación, ese sentimiento de saber que había llegado a algo interesante".

Cincuenta años de ese verano. Cincuenta años del nacimiento de la consola doméstica. Las notas de Ralph H. Baer terminaron en una papelera pero que nadie se asuste: antes fueron debidamente transcritas en cuatro páginas que marcaron la declaración de intenciones a su vuelta a la oficina el día 1 de septiembre de 1966. Solo pasarían cinco días hasta que diseñó un circuito muy básico con el propósito de mostrar dos puntos en una pantalla que se pudiesen mover. Pidió prestado un técnico a uno de sus directores de departamento y









[↑] **Una de las primeras imágenes promocionales de la consola, mostrando su orientación hacia todos los públicos.**

[↗] **Un joven Ralph Baer, en 1939, con sus aparatos de radio. Fuente: Smithsonian National Museum of American History.**

[→] **Ralph Baer en su taller, ya de mayor, incansable. Fuente: Smithsonian National Museum of American History.**

le asignaron a Bob Tremblay, que siguiendo las instrucciones de Baer terminó un prototipo que era capaz de exactamente eso. Era muy tosco; pero el experimento había confirmado los requerimientos que el padre de la consola doméstica tenía en la cabeza. Fue el momento de salir de la clandestinidad en Sanders y presentar el proyecto que habían desarrollado en su tiempo libre a Herbert Campman, el director de R&D de la compañía. "Tiene potencial", dijo, "pero por tu bien espero que haga cosas más interesantes que esto". El 22 de diciembre se cerró el primer presupuesto oficialmente asignado al proyecto (un total de 2.500 dólares).

En 1967 se unió Bill Harrison, un técnico afín a Baer, al proyecto. Empezaron desarrollando un juego de preguntas y respuestas mediante vídeo, utilizando unos puntos codificados que fueron idea de otro ingeniero, Bill Rusch, que completaría el equipo. Éste generó, además, una lista de ideas para juegos, 21 en total. Como curiosidad, la propuesta de juego número 17 se llamaba *Bullfight* y sus elementos eran un gran toro y un "Matador".

Pasó otro año pero, al fin, Ralph Baer y sus dos compañeros terminaron diseñando un prototipo con siete juegos, uno de los cuales usaba un rifle de luz. Llamada TV Game Unit #7, aunque más conocida como Brown Box -o caja marrón- se usó para llevar el proyecto al siguiente nivel: encontrar un fabricante dispuesto a producirla.

El sistema fue mostrado a los operadores de televisión por cable como Teleprompter en 1968. Los contactos fueron improductivos. Los siguientes en ser visitados por Ralph Baer fueron los fabricantes de televisores (Zenith, Sylvania, GE, Motorola y RCA). Ninguna de las visitas terminó con acuerdo. No obstante, por fortuna, Bill Enders, miembro del equipo de RCA que había visto la máquina en una de esas presentaciones, dejó RCA poco después para pasar a ser vicepresidente de marketing en Magnavox, en las oficinas de Nueva York. Enders había quedado realmente impresionado con la demostración de la Brown Box y en julio de 1968 pidió otro encuentro, esta vez personalizado, con Ralph Baer. El segundo encuentro todavía le dejó más entusiasmado y pidió, urgentemente, a las oficinas centrales de Magnavox (en Fort Wayne, Indiana) que dieran un segundo vistazo al concepto.

Ese mismo julio, Ralph Baer y Lou Etlinger, el director de patentes de Sanders, recibieron una invitación oficial para otra demostración en Fort Wayne. Lou y Ralph Baer se subieron a un avión el 17 de julio y volaron a Indiana para esa importante demostración. Magnavox les dio acceso a su sala de reuniones principal y a uno de sus televisores de 19 pulgadas. Ralph Baer preparó la televisión, así como la Brown Box, la pistola de luz y el accesorio de golf. Uno a uno, un gran número de personas se amontonaron en la sala. Cuando llegó el vicepresidente de marketing de la división de televisores, Gerry Martin, la demostración empezó. Lo que Ralph Baer recuerda es una sala llena de gente sentada a lo largo de una mesa de conferencias larga y oscura, con caras en general de amargura y sin mucho compromiso. Nadie mostró ningún tipo de entusiasmo excepto un hombre: el propio Gerry Martin, que identificó de inmediato un nuevo mercado para Magnavox... y él era quién mandaba. Según Ralph Baer, fue especialmente impresionante como la atmósfera de la sala cambió después del anuncio de Gerry Martin: "¡Iremos adelante con esto!". Gerry Martin todavía tenía que convencer a los directores generales de Magnavox para fabricar la consola en su planta de Morrison, en Tennessee, dedicada en ese momento a producir televisores. Haría falta esperar hasta 1971.

Un primer acuerdo fue alcanzado entre las dos empresas, Sanders Associates y Magnavox. Una vez firmado, la Brown Box y la información de diseño fue transmitida a los ingenieros de Magnavox en Fort Wayne; éstos empezaron a trabajar en un prototipo

Typewritten version of (x-1..)

Background Material -- Conceptual, TV Gaming Display

1. Intent

The purpose of the invention is to provide a large variety of low-cost data entry devices which can be used by an operator to comminucate with a monochrome or color TV set of standard, commercial unmodified type. Entry into the TV set is to be gained either through direct connection to the video system (at 2nd detector) or by connection to the antenna terminals, thus substituting the entry device (hereinafter called "generator") for the broadcast TV signal, by modulating an RF oscillator operating on one of the several standard TV channel frequencies, and tuning the TV set to that channel (channel LP for Let's Play).

2. Some Classes of Games Considered

The following general classes of games are presently visualized:

(A) Action games in which skill of operator (observation, manual dexterity) play a part. Example: "Steering" a wheel to control random drift of color (hue) over the CRT face -- timer determines which participant (hereinafter called player) can maintain the particular hue longest, etc.

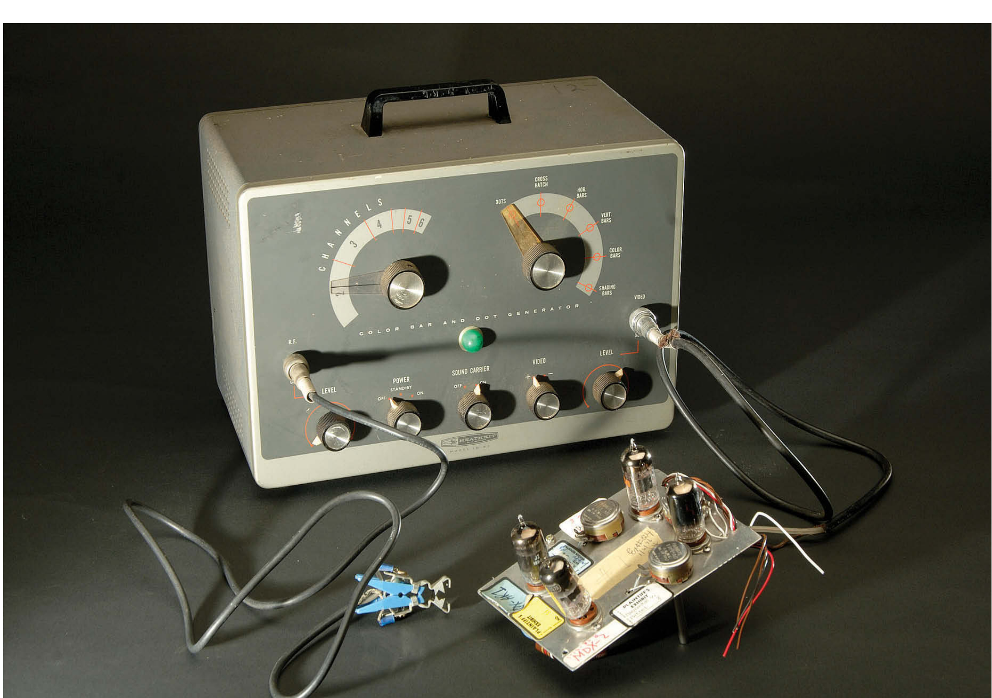
(B) Board Skill Games -- i.e., classes of games imitative of checkers, chess, domino,

(C) Artistic Games in which the player manipulates controls to produce artistic designs, working against time (integral timer)

(D) Instructional Games designed to teach basics of geometry, basic arithmetic (ex. adding blocks).

(E) Board Chance Games -- i.e., classes of games imitative of board games usually employing dice, roulette wheels, etc. to determine character of next move.

[↓↑] Gracias a la meticulosidad de Baer, y a sus notas, tenemos pruebas gráficas del génesis. Abajo, el primer prototipo, destinado a mostrar dos puntos en pantalla. Foto: Smithsonian.



de lo que sería su primer modelo de Odyssey (Modelo 1TL200) en 1972. Bill Harrison y Ralph Baer viajaron a Fort Wayne en marzo y junio de 1971 para ayudar con las decisiones técnicas y de marketing. Bill estuvo mucho tiempo con George Kent y otros ingenieros de Magnavox asignados al proyecto. Mientras tanto, Ralph Baer trabajó básicamente con Bob Fritsche, que se había convertido en el líder del proyecto de la Magnavox Odyssey.

La mayor preocupación era definir los juegos que la máquina iba a ejecutar; cómo debían ser los overlays coloreados (puesto que Magnavox había decidido dejar de lado la circuitería destinada al color para ahorrar en costes). Hubo debates extensos sobre qué juegos iban a ser incluidos de salida y cuáles iban a ser vendidos aparte. Pero Ralph Baer y Bob Fritsche se entendían trabajando.

La circuitería diseñada para la Brown Box en Sanders fue básicamente copiada salvo dos excepciones: la mencionada del color (cambiándola por los overlays, pósters translucidos que se colocaban en la pantalla de la televisión y que se aguantaban por electricidad estática) y los interruptores de selección de juego de la Brown Box, que fueron cambiados por unos rudimentarios cartuchos que son, en realidad, "jumpers" que activan o desactivan ciertos interruptores. Al

Baer y sus dos compañeros terminaron diseñando un prototipo llamado TV Game Unit #7, más conocido como Brown Box.

contrario que la Brown Box, la unidad 1TL200 tenía una gran placa base. Luego otras placas más pequeñas se usaban para contener los circuitos secundarios más pequeños, como los generadores de los puntos y los de sincronización. Este método facilitó la fabricación y bajó su coste.

En otoño de 1971 el prototipo estaba completo. Una vez George Kent llevó el prototipo final y el switchbox de la antena a los laboratorios de FCC en Washington para pasar las procedentes pruebas de emisiones de radio, la Odyssey entró en producción en la planta de Tennessee. La respuesta fue espectacular. La prensa de electrónica de consumo de la época estuvo llena de artículos sobre el "producto misterioso" de Magnavox. Había mucha expectación y especulación, en un ejemplo temprano del hoy conocido como hype.

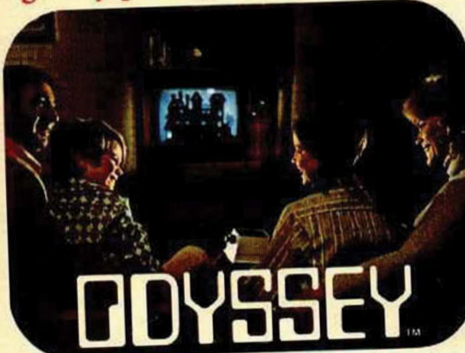


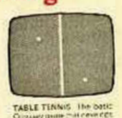
[↑] La Brown Box en su version con rifle

[↓] La Brown Box abierta, 1967-68. Fuente: Smithsonian National Museum of American History.

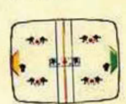


















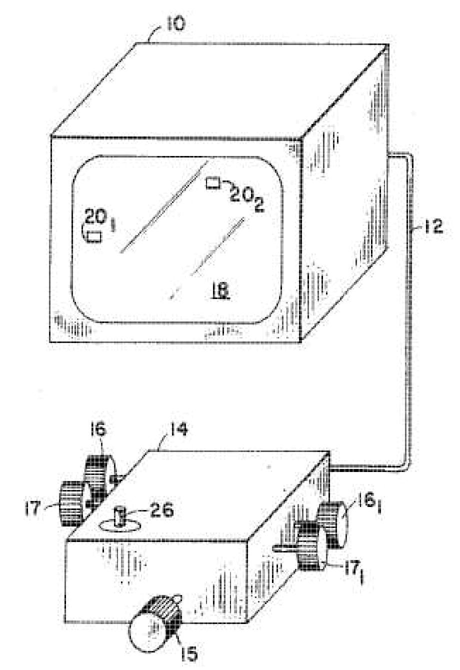
Magnavox anunció la Odyssey en televisión de tal manera que todo el mundo pensó que la Odyssey solo iba a funcionar con televisores Magnavox.



Durante abril de 1972, Magnavox empezó a ofrecer demostraciones privadas para sus distribuidores y la prensa en muchos puntos del país. Ralph Baer estuvo encantado de ser invitado a una de las demostraciones el 22 de ese mismo mes, en el Bowling Greene Restaurant de Central Park en Nueva York. Mientras se sentaba entre la audiencia en una silla plegable, estuvo observando sus reacciones. No había duda que Odyssey era la atracción de la demostración. Se emocionó de tal forma que, según él mismo cuenta, tuvo que esforzarse mucho para no saltar al escenario y gritar "¡Éste es mi hijo!". Un anuncio gráfico fue ampliamente distribuido, introduciendo la idea de jugar en casa en la televisión. Mostraba los juegos básicos y los opcionales de Odyssey. La industria de los videojuegos en el salón de casa acababa de nacer.

Pero todos los inicios tienen problemas, y estos no tardaron a aparecer. Primero, Magnavox anunció la Odyssey en televisión en su campaña de otoño de tal manera que todo el mundo pensó que la Odyssey solo iba a funcionar con televisores Magnavox; segundo, el precio de salida marcado fue de unos duros 100$ para la unidad y seis juegos, con 25$ adicionales para el rifle (actualizados serían unos 550$ para la unidad y unos 133$ para el rifle), que lo convirtieron en algo difícil de vender al americano medio. Además, las ventas fueron restringidas exclusivamente a las tiendas franquiciadas de Magnavox. Y es que en los 60 y los 70, Magnavox no vendía sus televisores, radios o fonógrafos a través de otras tiendas o grandes distribuidores como Sears. Naturalmente, esto limitó la base de ventas. En cualquier caso, aproximadamente 100.000 unidades se venderían durante otoño. Y a comienzos de 1973, se empezaría a exportar a otros países como Francia, en España, en cambio, aparecería un clon: la Overkal.

[↑] Anuncios gráficos de la época. Fuente: Videogames: In the Beginning.



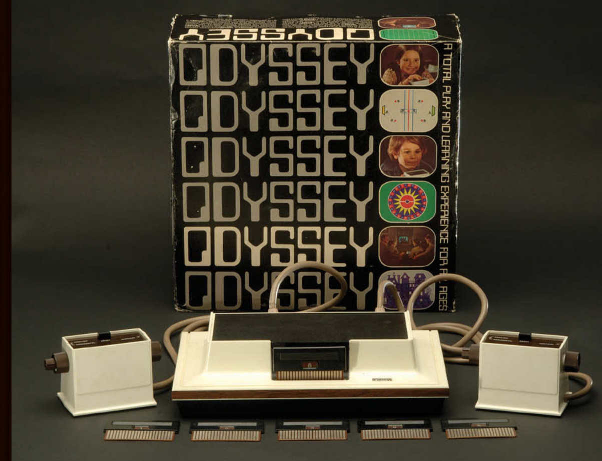
[→] La primera patente de la historia que contiene "videojuego". Fuente: http://www.ralphbaer.com/video_game_history.htm



[←] Una familia Odyssey es una familia feliz. Nótese que el marketing incluyó tanto a hombres como a mujeres y tanto a adultos como a niños. Fuente: Videogames: In the Beginning.

[↓] Magnavox Odyssey y su caja. Fuente: Smithsonian National Museum of American History.

[↓↓] Detalle de los overlays, foto de Evan Amos.





LA CONSOLA

Usando tecnología de mediados de los 60, la Odyssey no se parece en nada a los sistemas modernos. No tiene ni microprocesador ni memoria. Es un híbrido entre circuitos analógicos y digitales. Si abrimos la consola nos damos cuenta que estamos más cerca de una clase de electrónica que de un sistema industrial. Resistencias y condensadores lo ocupan todo, excepto los únicos semiconductores: unos 40 diodos y otros 40 transistores. Impresionante. Los cartuchos de la Odyssey no tienen componentes sino que únicamente actúan como interruptores. Cuando son introducidos en la consola cambian las conexiones internas para crear el resultado deseado. Y es que, en la práctica, la Odyssey tiene todo lo requerido para dibujar una pelota y una o dos palas representando los jugadores. Los juegos son versiones distintas de lo que se hace con ellas, desde jugar al Ping-Pong hasta seguir un circuito o señalar los estados de los EE.UU.

La Magnavox Odyssey no tiene capacidad gráfica más allá de estos elementos, así que los complementos se añadían con una transparencia que se instalaba sobre el televisor y que se mantenía unida por la propia electricidad estática tan característica de los televisores de tubo. Adicionalmente, algunos juegos tenían material extra, como dados, billetes o cartas. Incluso hay juegos en los que se empezaba con uno de los cartuchos y se seguía con otro. De hecho, aunque parezca extraño, los juegos no se corresponden con los cartuchos sino que estos últimos se usan como base para múltiples juegos. Por ejemplo, el cartucho número tres se usa para *Tennis, Baseball, Hockey,* Fútbol americano o Fútbol europeo (aunque este también tenía la opción del cartucho ocho). La misma base, distinta transparencia.

Seis cartuchos se incluían con la consola y otros tantos deberían haber estado disponibles por separado. El cartucho número once, no obstante, planificado para un juego de baloncesto, fue cancelado, así que existen los cartuchos del 1 al 10 y el 12. El 9 y el 10 se corresponden a los juegos que aprovechaban el rifle de luz; un rifle que funcionaba con el mismo principio que años más tarde usarían otras pistolas como la Zapper.

Ralph Baer diseñó algunos cartuchos con circuitería adicional para añadir nuevas capacidades a Odyssey a principios del 73. No obstante, Magnavox los descartó. Ralph Baer los recuperó hace unos años y funcionan. El primero es un *Tennis* con efectos de sonido y el segundo es un *Squash* con sonido y una pelota "activa" que se tambalea de lado, incrementando la dificultad.

1972 trajo consigo 130.000 consolas Odyssey y unos 20.000 packs con el rifle. Entre 1973 y 1975 serían otras 200.000 consolas y 50.000 rifles, con lo que las cifras totales se elevan por encima de las 330.000 unidades vendidas, nada despreciable teniendo en cuenta las confusiones iniciales de los consumidores y la novedad del concepto.

Por último, cabe recordar que la Magnavox Odyssey fue el origen del primer encuentro en los tribunales de la historia de los videojuegos, en un episodio memorable que enfrentó a Ralph H. Baer con Nolan Bushnell, de Atari. Si el génesis del videojuego doméstico ocurrió en su taller, el encontronazo lleno de tensión entre ambos fue el Big Bang del entretenimiento electrónico .

OVERKAL, MADE IN SPAIN

Vamos al caso curioso. La Magnavox Odyssey se importó a varios países, entre los que no estaba España, aunque el libro de Ralph Baer la ponga entre las que la recibieron oficialmente. Alemania, por ejemplo, recibió su adaptación de mano de ITT Schaub-Lorenz que la vendió a finales de 1973 con el nombre de Odyssee. Pero hay al menos tres clónicas conocidas de la Odyssey. Una en Argentina (Telematch de Panoramic), otra en Suecia (Kanal 34) y una en España, llamada Overkal.

La Overkal fue una consola realmente desconocida y ocultada por la propia historia hasta que su nombre resurgió a inicios del siglo XXI precisamente de la boca de Ralph H. Baer y un buen amigo suyo, David Winter. La curiosidad me llevó a investigar sobre ella durante tres años y el artículo resultante se puede leer en Retro Gamer nº17 (p.32-39).

El caso es que la Overkal fue planeada y producida a finales de 1973 por una importante empresa radicada en Barcelona, Inter Electrónica, cuyo principal negocio eran los receptores de radio y los televisores. Tan sólo había pasado un año y medio desde el lanzamiento de la Odyssey en Estados Unidos y España ya tenía su clon, aunque su diseño sorprendió hasta al propio Baer, que lo definió como "inteligente". Es la primera consola Europea de la historia y, por ende, el primer clon documentado y sin licencia alguna. Se puso a la venta en primavera de 1974 en sitios con tanto caché como El Corte Inglés y también estuvo disponible en venta por teléfono, con un precio entre 9.000 y 10.000 pesetas.







Lectura recomendada

Videogames: In the Beginning (Baer, 2005) es, probablemente, el documento más importante de la historia del videojuego, una detallada explicación de cómo empezó todo. Ralph H. Baer era, además, meticuloso hasta la médula, así que apoya todas sus explicaciones con notas e imágenes. Es, abiertamente, una historia personal del autor y, como tal, contiene su perspectiva y no tiene ninguna intención de ocultarlo, con lo que la lectura es además interesante para contrastar su visión de las principales polémicas en las que se vio envuelto, especialmente esas que tienen que ver con Atari o con Nintendo. Por si fuese poco, en su libro Baer también habla de otros proyectos en los que trabajó, como el exitoso Simon y otros juguetes electrónicos, así como simulaciones militares. Un documento histórico que tenemos la inmensa suerte de tener a todo detalle y a todo color.

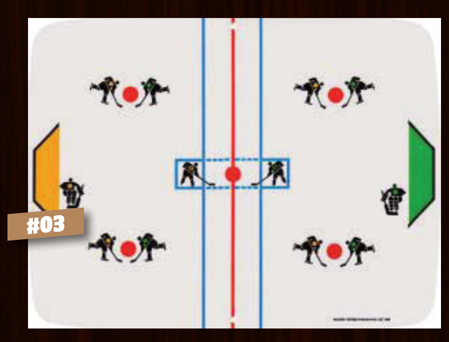
LOS JUEGOS



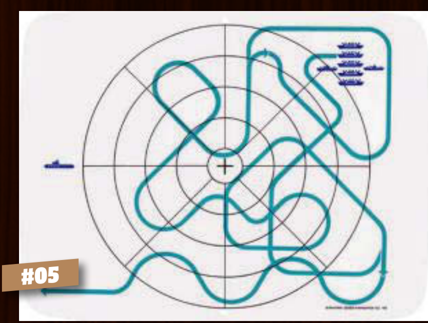
Hay que tener en cuenta que algunos cartuchos daban la posibilidad de jugar a más juegos de los aquí mencionados y que, incluso, aparecieron overlays adicionales sin cartucho que se vendían por separado para dar más opciones a los ya existentes.


#01


#02

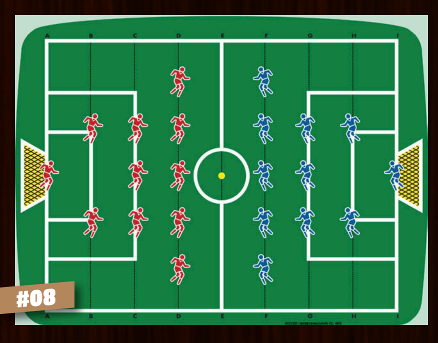

#03


#04


#05

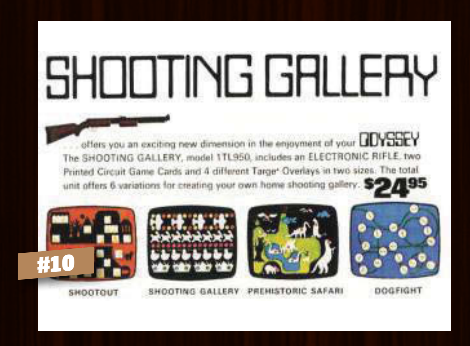

#06


#07


#08


#09

- **Cartucho #1:** Tenis de mesa, no usa overlay. Nolan Bushnell copió el concepto para *Pong*.
- **Cartucho #2:** Usado para el *Ski* y también para jugar a "Simón dice…" combinado con las cartas.
- **Cartucho #3:** Quizás el más polivalente, puede usarse desde *Tennis* hasta *Hockey*. También para fútbol americano, aunque en ese caso combina el #3 con el número #4.
- **Cartucho #4:** Se usa para el gato y el ratón y también para la casa encantada, el rudimentario primer videojuego de terror de la historia.
- **Cartucho #5:** Submarino, donde un jugador mueve el vehículo y otro debe intentar torpedearlo.
- **Cartucho #6:** Este cartucho sirve para la Ruleta y para un juego educativo basado en preguntas sobre los Estados Unidos de América.
- **Cartucho #7:** Destinado al *Volleyball* desde una perspectiva lateral.
- **Cartucho #8:** Con el cartucho ocho se podía jugar tanto a fútbol (europeo) como a balonmano.
- **Cartucho #9:** El primer cartucho de disparo con el rifle está pensado para que un jugador se mueva por un camino parando en las ventanas, donde el otro jugador debe dispararle.
- **Cartucho #10:** Similar a #9 en concepto, pero esta vez es la máquina la que mueve el punto y el jugador el que debe disparar al objetivo.
- **Cartucho #11:** No existe (asignado al baloncesto pero cancelado). A baloncesto se puede jugar con el #8.
- **Cartucho #12:** El viaje interplanetario impresiona porque, por primera vez, el punto posee una inercia que complica su movimiento entre planetas, en los que se deben completar misiones que se encuentran en las cartas adicionales.



#10



#12

Multiplayer

Nos gusta volver a los orígenes y percibir de nuevo aquellas sensaciones que nos proporcionaron los grandes clásicos. En resumen, un videojuego legendario y tres opiniones.



Sunset Riders

Compañía: **Konami**

Género: **Shooter**

Jugadores: **1-2/4**

Año: **1991**



Cuatro cazarrecompensas, Steve, Billy, Bob y Cormano, se dieron cita en este legendario shooter de temática western, dirigido por Hideyuki Tsujimoto, que hizo las delicias de los amantes del juego cooperativo para hasta cuatro jugadores simultáneos. Nuestra misión era recorrer ocho escenarios y acabar con otros tantos forajidos/final bosses de nombres tan pintorescos y sonoros como Simon Greedwell, Hawkeye Hank Hatfield, Chief Scalpem, El Greco o el mexicano Paco Loco. Seis de las ocho fases transcurrían a pie y dos a lomos de nuestros caballos, podíamos conseguir power-ups para potenciar las armas y al final de los niveles 2 y 5 éramos recompensados con frenéticas fases de bonus.



Jasón García

Cuando le puse las manos encima a *Sunset Riders* me costó parar. Era la primera vez que formaba con mis amigos un equipo, cooperativo y muy divertido. Sin más argumento que la acción continua tras los ocho más buscados, este western 2D ofrecía la posibilidad de elegir entre cuatro ases del gatillo. Cuando coincidíamos cuatro jugadores era desternillante, una auténtica locura. Primero la pelea por ver quién elegía a los pistoleros, y luego, durante el juego, saltos de un lado a otro, apertura de puertas para conseguir a la chica, pérdida de vidas por coger antes que los demás el disparo doble... Era un no parar en todos los sentidos y muchas veces eran las lágrimas de la risa las que no te dejaban ver con claridad. El descorche de todo esto acontecía durante los jefes de final de fase. Aquí no daba de sí la pantalla, era una auténtica lluvia de balas sin orden aparente, potenciada por el vociferio cercano de todo el grupo y atenuada por los instantes de máxima habilidad donde la palabra no tenía cabida junto a la acción. O ese momento "pique", detectado por la tonalidad roja de nuestras caras. Nunca olvidaré aquellas partidas...



John Tones

Hay algo tremendamente magnético en los juegos de acción ambientados en la mitología del western, del mismo modo que lo son también los ambientados en épocas remotas del pasado, desde los mitos y héroes de la Antigüedad a la Edad Media o la I Guerra Mundial. Tiempos en los que las mecánicas frenéticas de los run-and-gun de moda en los 80 y 90 no tienen sentido, ya que el armamento distaba mucho de la variedad y potencia que exigían estos pegatiros. *Sunset Riders* logró sobreponerse a los ritmos relativamente estáticos de westerns precedentes (que particularmente me chiflan, como *Gun.Smoke*, *Express Raider* o el menor pero divertidísimo *Iron Horse*) con una puesta en escena colorista e irrespetuosa y unas ensaladas de tiros y cambios de perspectiva, ritmos y mecánicas que convierten a este juego en uno de los mejores herederos del gran *Contra*. Mamando de las estéticas, argumentos y poderío para la imagen icónica de los mejores spaghetti-westerns (también en lo que se refiere a su hoy incorrectísima plasmación del erotismo y los personajes multirraciales), *Sunset Riders* lo pasa todo por la batidora del anime y da como fruto uno de los juegos de pistoleros más tremendos, excesivos y divertidos de la historia del género.



@johntones



Bruno Sol

Sunset Riders jugaba en la misma liga que la recreativa de las *Tortugas Ninja*: cuatro jugadores, gráficos encantadores y una dificultad demencial que devoraba las monedas a toda velocidad. Su mecánica (que podríamos definir como una adaptación hipervitaminada del *Rolling Thunder* de Namco) sigue aguantando muy bien el paso del tiempo (sobre todo en MAME y pulsando la tecla de los créditos extra a lo loco), y es imposible no esbozar una sonrisa cada vez que los personajes se ponen a trotar sobre las vacas o escuchamos las frases digitalizadas de los jefes finales. Servidor siempre amó la versión de Mega Drive, aunque era consciente de que Konami nos la jugó recortando fases y personajes seleccionables. Aun así, la prefería a la de SNES, que aunque era mucho más fiel a la recreativa, sufrió en sus carnes la censura en la fase de los indios, que a decir verdad era bastante ofensiva, con unos apaches con la piel más roja que el demonio de Legend. Lástima que Konami esté perdida para la causa, porque una versión vitaminada, con cuatro jugadores, para Switch sería un sueño.

@YeOldeNemesis





Primero, la pelea por ver quién elegía a los pistoleros, y durante el juego, saltos de un lado a otro, pérdida de vidas por coger antes que nadie el disparo doble...

Sunset Riders logró sobreponerse a los ritmos relativamente estáticos de weterns precedentes con una puesta en escena colorista e irrespetuosa.

Su mecánica aguanta muy bien el paso del tiempo y es imposible no sonreír cuando los personajes trotan sobre las vacas o escuchamos las frases de los jefes finales.

Double Dragon 双截龍

Curtir lomos en los 80

John Tones

Las ha habido mejores, pero pocas recreativas tienen la solera de Double Dragon en lo que respecta a su carácter fundacional: con ella empezó el género de las peleas callejeras.

Double Dragon no es, por descontado, el primer beat'em-up de la historia. Sus fundamentos se remontan nada menos que a 1976 y a *Heavywight Champ*, cuyo concepto fue modernizado en 1984 con *Karate Champ*. El importantísimo elemento del scroll lateral que acercaría al género a su eclosión clásica llegó, sin embargo, ese mismo año con *Kung-Fu Master*. Un juego que no por casualidad basaba su raquítica excusa argumental en el tópico de la damisela en peligro, a los que tantos videojuegos de los ochenta dio cuerpo.

Pero la encarnación definitiva en aspectos tanto visuales (el punto de vista no del todo lateral como el de *Kung-Fu Master*, sino que permitía un movimiento por el espacio de juego en el que la profundidad de campo tenía importancia), como temáticos (los combates ya no eran competiciones deportivas o aventuras en entornos cerrados, como los también fundacionales e influyentes *Bruce Lee* o *Karateka*, sino que lanzaban al jugador a la calle), llegó con *Nekketsu Koha Kunio-kun*. Se trata del primer juego de la longeva franquicia *Kunio-kun*, que obtuvo un éxito considerable en occidente con el soberbio *River City Ransom* de NES, versión occidental de *Downtown Nekketsu Monogatari*. De hecho, fue también la versión occidental de *Nekketsu Koha Kunio-kun* la que sentó las bases en la que se miraría *Double Dragon*: en recreativas y sistemas domésticos se llamó *Renegade* y cambiaba la historia de venganza entre colegiales del original japonés por una crónica de rescate de novias con bandas







Leches a pares

El físico de Billy y Jimmy ha pasado por distintas mutaciones con el paso de los años, pero lo cierto es que desde el principio sus características estaban claras: azul y rojo como elementos diferenciadores y siempre dispuestos a una buena tangana.

Intro

¡Nunca un puñetazo dolió tanto!

Hoy se consideraría poco menos que incorrectísima, pero lo cierto es que en su día esta intro fue canónica a la hora de representar el tropo de la damisela en peligro a la que que rescatar. Excesiva y violenta, va en paralelo con el rapto de la dama al principio de *Ghosts'n Goblins*, pero con puñetazo de por medio. Lo que sin duda anticipa lo que viene a continuación.



callejeras implicadas en el rapto. ¿Su acierto? Imbuir en un juego de peleas cierta sofisticación en su mecánica (no más, eso sí, que la de un *Karate Champ* o juegos que por entonces rondaban los sistemas domésticos, como *The Way of the Exploding Fist* o *International Karate*) y proponer escenarios y personajes propios sacados de las calles: pandilleros, tribus urbanas, grafittis, callejones, suciedad, alcantarillas, transporte público... todo ello convenientemente estilizado, claro. Las calles de *Renegade* o *Double Dragon* no daban miedo, pero respiraban cierta peligrosidad inspirada, como todos los videojuegos de la época, en los tebeos de éxito y el cine de serie B

Yoshihisa Kishimoto se basó en sus propios diseños de Renegade y los llevó más allá, como una falsa secuela.

Por eso *Renegade* no es la única influencia que se palpa en *Double Dragon*. Las bandas callejeras se convirtieron en un tópico recurrente en el cine de acción de los ochenta después del éxito de The Warriors de Walter Hill. Una película que, por cierto, no era una película ambientada en los setenta, sino en lo que Hill entendió como un futuro cercano, con una Nueva York controlada por bandas rivales. Ese futurismo estético, sumado al entonces inevitable influjo de Mad Max y los múltiples plagios que llenaron las pantallas de salvajes y de autopistas -algunos tan destacados e influyentes en *Double Dragon* y otros beat'em-up de la época como *El Puño de la Estrella del Norte*- se plasman en los villanos del juego de Technos y el asilvestrado aspecto de muchos de los enemigos.

Aunque si hay una película que dejó una huella inequívoca en el juego, huella reconocida por el diseñador Yoshihisa Kishimoto -responsable del diseño original del primer *Kunio-kun*, del que *Double Dragon* fue una especie de secuela espiritual-, fue Operación Dragón, el film que convirtió a Bruce Lee en una estrella internacional. No solo es que los hermanos protagonistas se apelliden Lee, o que algunos de sus golpes, como la patada voladora, tengan el inequívoco sello del actor. Es que también algunos nombres de los enemigos están inspirados en los actores y personajes de la película: Williams y Roper son los nombres de los personajes de John Saxon y Jim Kelly, y Bolo hace clara referencia al inmortal Bolo Yeung.

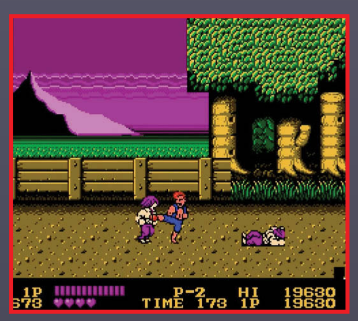
Amiga
Port directo de la versión de Atari ST, como era habitual en la época, y con la que comparte todos sus defectos, de la fealdad galopante de los personajes a la ausencia de música.

Commodore 64
El port de Melbourne House para C64 es tan absolutamente atroz que Ocean encargó un segundo port a Imagitec que salvó los muebles... gracias a la banda sonora.

Game Boy
Excelente adaptación que toma elementos tanto del original como de la versión de NES, aunque sin detalles roleros. Sí que conserva un modo de lucha uno contra uno.

Pasión por la conversión

Los Dragones, a pares, y los ports domésticos, a cientos. He aquí algunas de las mejores aventuras domésticas de los hermanos Lee.



NES

El primer port oficial es también el mejor: no solo como adaptación de *Double Dragon* cumple como pocas, sino que añade elementos de RPG y de juego de lucha uno contra uno.



Master System

La competidora en el tiempo con la versión de NES es este port que cumple, con sprites más similares a *Renegade* que a *Double Dragon* y una detección de colisiones horrible.



Atari ST

Espeluznante conversión que aprovecha la potencia gráfica de la máquina para acercarse a los fondos arcade. Horrendos sprites de los personajes.



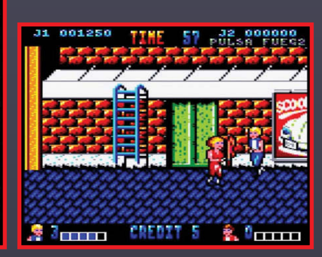
MS-DOS

El horror del averno, con una paleta cromática de pesadilla y una velocidad infernal. Los efectos de sonido tocan fondo y posiblemente hay que agradecer que no haya música.



Spectrum

Otra conversión más bien floja, con sprites de buen tamaño pero con un diseño feote. La detección de colisiones es absurda y los enemigos parece que no mueren nunca.



Amstrad CPC

Hay dos versiones, una de Binary Design y otra de Animagic que distribuyó DroSoft en España y que tiene los mejores gráficos de los 8 bits. superior.



Atari 2600

Ese absurdo aguantar contra viento y marea de la consola de Atari a finales de los 80 dio títulos como este port. Aguanta con dignidad, variedad de golpes y dificultad imposible.




Atari 7800

Simpáticos y competentes gráficos para un port potente pero que comparte con tantos otros el problema de la elevadísima dificultad y la problemática detección de colisiones.



MSX

Port no oficial de los coreanos Zemina para la consola Zenmix. El resultado es espeluznante, aunque tiene un extraño encanto...



Mega Drive

Soberbia adaptación, no del todo oficial y bastante tardía (1993), pero que se permite mejorar gráficos e incluso jugabilidad (no hay ralentizaciones) del original.



Atari Lynx

Locura visual con una especie de zoom absurdo a los sprites originales para encajarlos en la pantalla de la Lynx. Una vez más, la tremenda dificultad mata el interés.



Game Boy Advance

Una maravilla que no solo es un remake, sino también actualización y nueva secuela. Gráficos increíbles y controles perfectos.





Las secuelas

Las andanzas de los hermanos Lee se prolongaron en el tiempo. Estas fueron algunas de sus peripecias.

Double Dragon II: The Revenge

Abrazando ya abiertamente la Sci-fi (lo que se acentúa en el soberbio port de NES), la versión arcade de esta secuela tomó la desafortunada decisión de trastear con los controles.



D. Dragon 3: The Rosetta Stone

Nuevo viraje temático, de los muchos que sufriría la serie. El juego ha pasado a la historia por inventar... ¡las microtransacciones! De nuevo, atentos a la versión NES.



Return Of Double Dragon

Fabulosa secuela exclusiva de Super Nintendo, muy superior a las dos continuaciones arcade. Tiene algún problema debido a lo apresurado de su desarrollo, pero con todo es estupendo.



D. Dragon V: The Shadow Falls

Terrible juego de lucha uno contra uno inspirado en la también muy triste serie de animación de *Double Dragon*. Tiene un sistema de puntos de daño totalmente impracticable.



Double Dragon

Inspirado en la película, este juego para Neo Geo y PlayStation sigue con la fórmula de los combates uno contra uno, pero es mucho más divertido y atractivo que *Double Dragon V*.



Double Dragon Neon

Extraordinaria revitalización de la franquicia con gráficos actualizados y un profundo sistema de combate. Inspiró el terriblemente malo *Double Dragon II: Wander of the Dragons*.

Estética aparte, *Double Dragon* acabó siendo muy influyente en el género por su inequívoca forma de organizar la acción: scroll lateral hasta llegar a ciertas zonas donde el movimiento se detiene y hay que acabar con todos los enemigos antes de continuar, algo que se indica con la famosa señal de continuar con flecha o dedo apuntador y que pronto se convertiría en un tópico ineludible del género. Esta mecánica no solo hacía que las peleas fueran obligatorias (nada de esquivar o dejar atrás, como en un shooter: aquí para avanzar hay que dejar un reguero de cuerpos inconscientes a tu paso), sino que daba cierto carácter estratégico a las peleas, alejándose de pruebas de reflejos y nervios de acero como *Kung-Fu Master*. Sin llegar a la deliciosa forma de organizar el espacio de combate que propondría el inminente *Final Fight*, donde los personajes pueden lanzarse a un lado y a otro del escenario para que sea más sencillo eliminarlos, *Double Dragon* ya apuntaba en esa dirección: los espacios de combate son amplios



[→] Los barriles y otros objetos a lanzar son muy poderosos, pero cuidado si derribas a un enemigo que los lleva a cuestas, puede caerte encima.

[→] [→] El típico esperar a la salida de un ascensor para calentar las vértebras de unos cuantos indeseables. Pégate a la pared y no verán venir las caricias.

[→] Algunos niveles tienen varias alturas, en un recurso muy de la época, pero que aquí supone todo un peligro por lo complicado que resulta subir y bajar de las cornisas. Recomendamos que pises tierra firme siempre que puedas.

[→] [→] El codazo es el golpe más poderoso con el que cuentas: aprende a dominarlo y a controlar los tiempos de impacto y avanzarás más rápido.

[↓] Así empieza la aventura, con los dos hermanos (que acabarán como el rosario de la aurora), saliendo de un garaje en el que está aparcado un coche sospechosamente parecido al de Mad Max, uno de los referentes básicos del juego.

[↓] Mucho ojo con Jeff, es el enemigo más poderoso después de Willy, ya que puede imitar todos tus movimientos. Incluida la patada voladora hacia atrás, que no siempre resulta fácil de encajar pero que tiene devastadores efectos.



[↑] No subestimes a los enemigos clónicos. Los ejércitos de Williams, como estos, son relativamente sencillos de despachar, pero su capacidad para rodearte y atacarte por varios flancos puede acabar contigo.

[↑] Apodérate de las armas enemigas siempre que puedas: te restringirán la capacidad de dar codazos, pero su capacidad para tumbar enemigos de un golpe servirá para que no se amontonen los objetos de tu ira.

y permiten estrategias de movimiento.

La sofisticación del sistema de combate, de hecho, va por ese lado, mejorando el de *Renegade*. Esta vez nos encontramos no solo con golpes de distinta potencia y velocidad (algo que ya poseía *Renegade*), sino con la posibilidad de dar una patada voladora con giro en el aire, a lo que se suman los inmortales codazos. Así se permite golpear en sentido inverso al que se está mirando, con la consiguiente mejora en la complejidad de las luchas. Otros elementos innovadores del combate son la posibilidad, en las partidas a dos jugadores, de agarrar al enemigo por la espalda para que el compañero le ponga tibio, tal y como hacen los enemigos con el jugador siempre que tienen oportunidad.

Sin embargo, se pierden un par de elementos memorables de *Renegade*: la posibilidad de ajusticiar a los enemigos con la vitalidad más dañada mientras están tumbados e indefensos y las carreras con carga, que habrían añadido dinamismo a un juego que, para los estándares actuales es bastante lento (y que luego sabrían aprovechar otros juegos de agilidad infernal como *Golden Axe*).

Pese a su carácter mítico, Double Dragon presenta algunos problemas cuando funciona como un plataformas.

Lo que nos lleva a los problemas de este *Double Dragon*, un juego que pese a su carácter mítico y, sobre todo, fundacional, tiene algunos problemas destacables. El primero es su frustrante y absolutamente innecesario intento de introducir elementos de juego de plataformas en el desarrollo de la aventura. Con un sistema de movimientos y saltos muy poco preciso (a causa sobre todo de una perspectiva de fondo forzadísima y poco realista) los momentos en los que los Lee tienen que saltar ríos o esquivar piedras móviles que les

Enemigos

ESTA ES LA BANDA DE WILLY. ENSÉÑALES MODALES POR LAS MALAS.

No se puede decir que le vaya mal a esta banda de delincuentes: tienen hasta un templo en las afueras para llevar a cabo sus tropelías. ¡Acaba con ellos!

Roper
Altura: 181 cm.
Peso: 80 kg.

Roper
Altura: 181 cm.
Peso: 80 kg.

Jeff
Altura: 175 cm.
Peso: 75 kg.

Williams
Altura: 185 cm.
Peso: 77 kg.

Linda
Altura: 167 cm.
Peso: Desconocido.

Willy
Altura: 175 cm.
Peso: 76 kg.

Abobo
Altura: 198 cm.
Peso: 123 kg.

Bolo
Altura: 198 cm.
Peso: 123 kg.



Los 4 niveles

Este es tu periplo en pos de Marian. Zonas campestres, atardeceres apocalípticos y templos malditos. No hace falta que lleves brújula, nosotros te contamos qué camino seguir.

Mundo 1 [Las calles]

El inicio de la aventura tiene lugar durante los primeros pasos tras salir del garaje de los hermanos Lee. Carteles de Se Busca dedicados a Willy y a su lugarteniente Jeff te corroborarán que te estás enfrentando con gentuza de la buena.

Mundo 2 [Los almacénes]

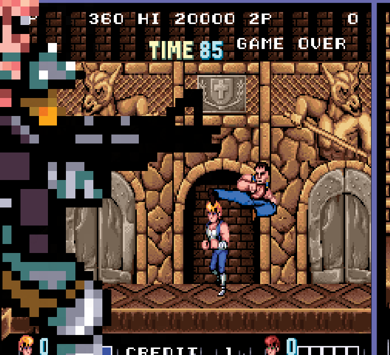
Breve pero abundante en enemigos (aunque el único jefe es el primer Jeff) y con un ascensor que parece llevar directo al infierno: no para de salir de él gente deseando partirte la cara.

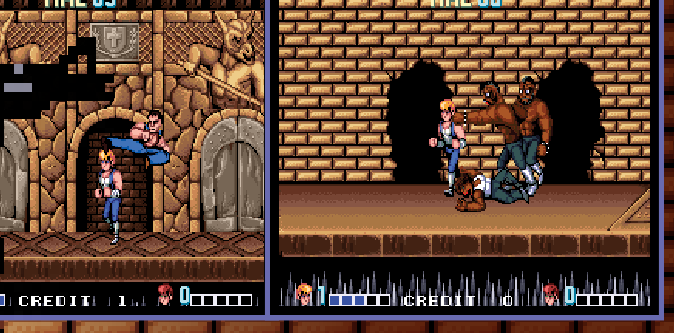




Mundo 3 [El bosque]

Esta caminata hasta llegar al Templo del Mal supone atravesar un bosque, entrar en una base enemiga muy mal vigilada y enfrentarse a un Bolo resucitado, posiblemente a base de Rayos Gamma, porque está verde.





Mundo 4 [La guarida]

Esta gente sin duda se dedica, aparte de a raptar novias ajenas, al narcotráfico. Porque si no no se entiende tanta ostentación de villanía. Ojo que aquí se te van a acumular los abismos con pinchos y los jefes finales a pares.

[↓] La dinamita es un recurso para los más aguerridos. Puede explotar en cualquier momento, pero los efectos son devastadores. Si ves la ocasión muy clara, úsala. Si no, mejor que te alejes de su radio de acción.



[↑] El momento más frustrante del juego (junto con el puente roto en el bosque): bloques móviles que empujan a abismos insondables. Solo los más suertudos pasarán este trance sin perder una vida...

empujan a un abismo son capaces de reventar una partida impecable con la pérdida acelerada de vidas.

Tampoco está del todo bien equilibrado el sistema de combate, como sabe bien todo jugador que haya llevado a cabo la proeza relativamente asequible (sobre todo para los infernales estándares de las recreativas de los ochenta) de abrirse paso por el juego (casi) entero a base de codazos. La IA de los enemigos les obliga a atacarte por la espalda en un vano intento de coger desprevenido al jugador, pero el codazo que manda al suelo con un solo golpe a quien pille detrás es demasiado rápido, poderoso y fácil de ejecutar: el hecho de que tumbe momentáneamente al receptor del golpe da unos segundos de respiro preciosos al jugador, que puede pasar el rato haciendo ochos y repartiendo codazos, cosa ridícula en un combate real pero tremendamente efectiva en *Double Dragon*.

Con pequeñas fallas o sin ellas, *Double Dragon* arrasó en las recreativas. Fue uno de los primeros videojuegos en ser adaptados al cine -con resultados bastante descerebrados y divertidos, aunque poco o

[↓] Si ves una caja cerca dale un patadón, que algo pillará por el camino. Cuidado, eso sí, con el rebote: estas cajas están hechas de goma y pueden volver a la misma velocidad a la que salieron de tus pies.

[↓] La zona más frondosa de un bosque no se suele contar entre los decorados típicos de los juegos de yo-contra-el-barrio. Pero de este, concretamente, te vas a acordar durante muchos años.



[↑] Agarrar a los enemigos para voltearlos por encima de la cabeza es uno de los golpes más espectaculares del juego (y que sufrirás a manos de Bolo y Abobo). A dobles, sujeta por la espalda a los enemigos para que tu colega les zurre.

[↑] Linda es el enemigo más infrecuente del juego, pero es el que porta el látigo, que es un arma poderosa, pero algo más complicada de usar que el bate, ya que es más difícil calcular el tiempo que está desplegado.

nada tenían que ver con la recreativa original- y propició, además de la inevitable sartenada de imitadores y secuelas oficiales, que comentamos en uno de los despieces laterales, una buena cantidad de ports que intentaban emular el juego original. Los tenéis también detallados más arriba, pero quizás valga la pena detenerse en uno de ellos, una de las adaptaciones de recreativas más notorias y originales que se vieron de aquella época: el brillante *Double Dragon* de NES.

De todos los ports que se realizaron en la época, sin duda el Double Dragon para NES es el más notable.

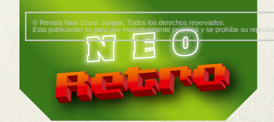
A primera vista, la versión de NES es, como tantos otros ports para la consola de Nintendo, una versión estirada para dotarle de algo más de vida (algo que ya hacían las también estupendas conversiones de *Trojan* o *Rygar*): los niveles son más largos y hay escenarios y enemigos nuevos, como la cima de un rascacielos en construcción. Pero la auténtica diferencia está en la mecánica de combate: el jugador parte con solo tres golpes (puñetazo, patada y cabezazo), pero un sistema de mejora, estilo juego de rol, permite ganar experiencia con los combates: cada vez que la puntuación pasa de 999, se premia al jugador con un corazón, que mide los golpes disponibles. Los cuatro corazones, por ejemplo, dan acceso a las llaves. Y los cinco, llega ese movimiento de *Renegade* que se echaba de menos en el arcade de *Double Dragon*: moler a palos a un desprevenido enemigo que está maltrecho en el suelo.

Y eso no es todo: el juego incluía un Modo B de lucha uno contra uno que incluía a numerosos personajes del juego a escoger para combatir (eso sí, ambos jugadores, por limitaciones de memoria, tenían que combatir con el mismo). Pero ojo: tres años antes de la llegada de *Street Fighter II*. Si eso no es de auténtico pionero...

ÉPICO FINAL

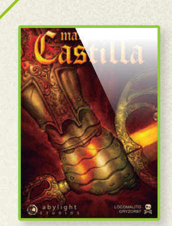
Holocausto en un templo maldito y la típica bronca fraternal.

El juego guarda una última sorpresa en la manga si eres capaz de aguantar suficiente tiempo la devastadora ametralladora de Willy, que quita vidas con una sola bala: si han llegado al final dos jugadores tendrán con combatir a muerte por ese ansiado beso de liberación. Y fin.



Maldita Castilla EX

FOR GOD, CASTILE AND THE GLORY OF THE ARCADE TIMES... ONE MORE TIME!



Compañía: **Abylight Studios**

Desarrollador: **Locomalito y Gryzor87**

Plataformas: **Xbox One, Windows (Steam).** Próximamente: **PS4, Mac y Linux (Steam) y otras no anunciadas.**

Jugadores: **1**

Texto: **Castellano**

Voces: **No**

Adonías de Gaula

Demonios, *Maldita Castilla EX*. Quién lo diría cuando a finales de 2012, Locomalito nos contó que «desde hacía mucho tiempo tenía ganas de hacer un plataformas de acción tipo *Tiger Road*, *Black Tiger*, etc. y por otro lado tenía abandonado un juego de plataformas ambientado en historias de bandoleros (con la idea de la ficción española). Fue un fin de semana en un hotelito encantador de Segovia cuando pensé que las dos cosas eran la misma; hice algunos dibujos de un caballero con una especie de ametralladora medieval, ruinas con arcos y cosas que podrían salir en un juego de ese tipo».

«Además, en ese tiempo», nos explicó entonces Locomalito, «estaba echando una partida de *Ghosts 'n Goblins* cada día al volver del trabajo, y por las noches leía el Amadís de Gaula (¡que me ha hecho disfrutar como un enano!), así que con todo eso en mente, a la vuelta empecé a hacer pruebas y a montar cosas...» cuán maravilloso, hados del destino arcade, qué juego fantástico e imperecedero surgió de ahí.

Ya en el presente, Locomalito recalca que «esto nunca ha dejado de ser un proyecto personal, uno que rueda solo en el tiempo libre. El trajín que conlleva publicar ha quedado siempre muy lejos de nuestro ánimo... A través de Abylight hemos visto la posibilidad de que sean ellos quienes se encarguen de esto, y coordinarnos para trabajar juntos en una extensión de *Maldita Castilla* que le ha dado una vida extra a un proyecto al que ya no podíamos dedicar más tiempo. Se han tomado muy en serio el proyecto, tanto a nivel técnico como de publishing; la nueva versión ha sido como seguir trabajando en el original, puliendo más los detalles y añadiendo contenido que se había quedado en el tintero: niveles, armas, criaturas... Además de todos los extras que cabe esperar en un sistema comercial: logros, idiomas, opciones de visualización...».

«*Maldita Castilla* empezó de forma improvisada, y luego se ha ido puliendo», nos contó Locomalito en 2012. No imaginaríamos que este juego tantas veces soñado y nunca antes plasmado, se haría finalmente realidad. Dos veces. Y que se puliría tanto. Tantísimo; la evolución de la perfección existe, y se llama *Maldita Castilla EX*.

///«Soy partidario de un nivel de dificultad único para todo el mundo, uno bien balanceado y justo»///



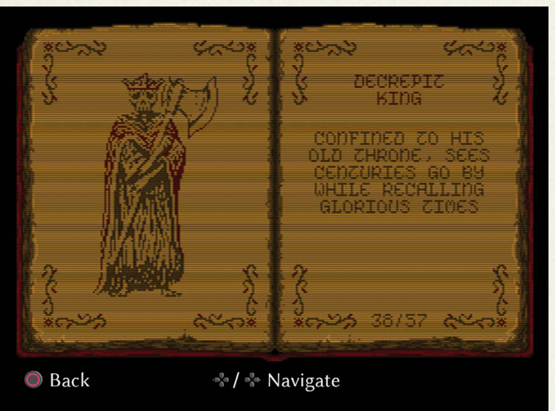
[↑] Sartenadas de experiencia lúdica, sabiduría arcade y amor total por el videojuego clásico mezclados y empleados en traer al mundo Maldita Castilla EX, un juegazo mayúsculo: «El midboss "Pangdemonio" es un homenaje al clásico *Pang*, por supuesto», aclara Locomalito.



[↑] Cuenta Locomalito que «El mito del Tragaldabas y el de la Zarrampla son básicamente el mismo, pero como existen varias descripciones de la criatura, en Maldita Castilla EX decidimos usar su segundo nombre y aplicarle una forma distinta, dando paso al monstruo más grande de todo el juego».



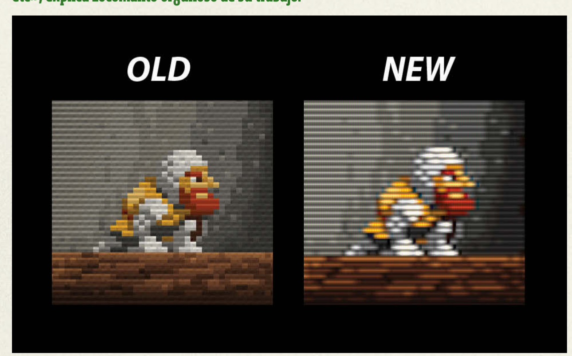
[↑] «Me di cuenta de que algo fallaba en el diseño de la cueva. Tenía la posibilidad de enmendarlo, así que rediseñé el nivel completamente. Hay pequeños arreglos en el diseño de niveles aquí y allá, pero este es el más notable», cuenta satisfecho Locomalito.



[←] El preciosismo infinito con que Maldita Castilla EX luce, suena y mecánicamente transmite, solo podría rematarse con un enorme gustazo por el detalle; es un gran placer emplear el tiempo entre partida y partida vagando por el hermoso y completísimo códice.



[↓] «Comparativa entre el efecto de scanlines que preparé para el juego original con respecto al que he usado en la nueva versión. Los sibaritas apreciarán la aproximación visual con un monitor arcade clásico; aquí los píxeles son más redonditos, con scanlines horizontales y pequeñas líneas verticales, artefactos en los bordes con contraste de color, etc», explica Locomalito orgulloso de su trabajo.

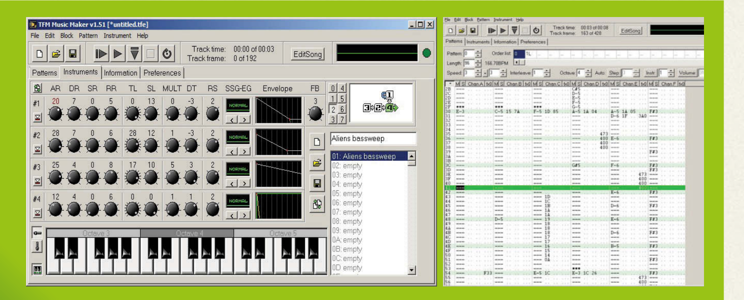


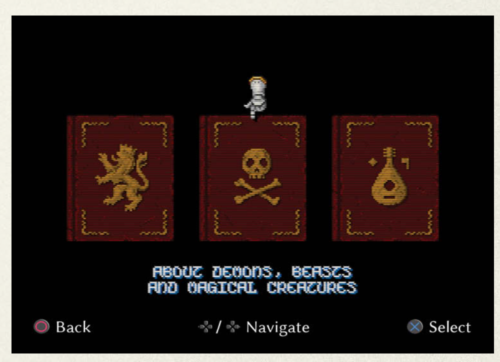


[↑] «Saltos de habilidad en los que un mal cálculo supone la muerte. Sin abusar de ellos, son la salsa de un arcade de plataformas». Más sabe Locomalito por retro que por viejo.

BAILANDO AL SON RETRO-MEDIEVAL QUE MÁS CALIENTA

«Siempre se apostó por que Maldita Castilla tuviera un sonido de arcade, de máquina recreativa», nos cuenta Gryzor87, autor del evocador, envolvente, épico apartado sonoro del juego. Añade que «concretamente, de FM y del chip YM2203. Ese va como anillo al dedo; tiene seis canales monofónicos y se programa con un tracker, TFM Music Maker de Shiru (ver capturas del mismo a la derecha). Para la versión EX se han añadido nuevas áreas, y yo he creado 11 nuevas piezas. También he remezclado el total de las cincuenta y tantas piezas de la banda sonora y remasterizado para que no dejen de sonar FM, pero que suenen en estéreo. Si comparas la BSO de antes con la de ahora, suena mucho mejor; está "más enriquecida", por así decirlo».





[↑] «No queríamos que la distribución digital se quedara sin toda la información sobre los mitos del juego que aparecían en el manual del original. Así que creamos el códice, un apartado del juego que muestra tres libros con información sobre personajes, criaturas, mitos, objetos y música del juego», explica Locomalito.



[↑] «Una de las cosas que se habían quedado en el tintero y me dolían, era una fase con un acueducto parecido al famosísimo Acueducto de Segovia, que a fin de cuentas es la ciudad que inspiró las primeras ideas sobre el juego». [↓] «Uno de los muchos detalles que se curraron desde Abylight, fue extender el high score a una tabla de puntuaciones de diez puestos con registro de iniciales».



[↑] «Una de mis partes favoritas del juego: un boss demasiado cansado y decepcionado como para luchar. Algunos quizá reconozcan el arma». La mezcla de elementos está tremendamente dosificada: referencias, acción, pasión, humor. Maldita Castilla es una mesuradísima mixtura lúdica que cumplió con creces cuanto prometía, y que en su versión EX es una perfectamente materializada utopía.



93 GRÁFICOS
Superando lo insuperable en lo que a deleites pictóricos pixelados se refiere. Los mejorados efectos de scanlines presentes en la versión *EX* son pura gloria viejuno-style.

93 AUDIO
Partitura y efectos sonoros del presente que transportan instantáneamente a una gloriosa época pasada; Gryzor87, un artistazo intemporal que merece un retro-Grammy.

93 DURACIÓN
No importa cuánto lo juegues o cuántas veces lo termines; volverás a Maldita Castilla EX constantemente, tal es su inusitado y mesurado poder de adicción sin frustración.

93 JUGABILIDAD
Replica las mecánicas directas, intensas y encandiladoras de tantos clásicos ochenteros. Si te va la dinámica acción-reacción sin concesión, este es tu juego.

93 TOTAL
En su bendito equilibrio, Maldita Castilla EX origina coordenadas lúdico-gráfico-acústicas que definen un producto ejemplificante y camino a seguir; para jugadores clásicos y actuales por igual.

✔ Maldita Castilla EX te respeta, centra, reta, completa: cada paso dado en el juego es una pequeña proeza destinada a conseguir el disfrute máximo.

✘ En las primeras partidas parece incompletable, inabarcable, imposible. Si lo terminas una vez, se hace cortísimo las siguientes.



ALEX KIDD

La mascota más europea de Sega

Se cumplen 30 años desde el lanzamiento del primer juego protagonizado por un personaje que nació como competencia de Super Mario Bros., pero que curiosamente acabó siendo derrotado por un enemigo que tuvo en su propia casa: Sonic.

Ramón Nafria

Cuenta en una entrevista Kotaru Hayashida (considerado el padre de *Alex Kidd*, y persona de difícil acceso) que Sega buscaba un juego para la recien creada "división doméstica" que funcionase tan bien como *Super Mario Bros*. Una tarea que ahora comprobamos que realmente debía ser titánica, porque los 40.2 millones de unidades que consiguió la gran aventura de los hermanos Mario es una cifra pocas veces alcanzada desde entonces. A diferencia de otros imitadores del fontanero que han aparecido desde entonces, *Alex Kidd in Miracle World* (el primer juego, justo antes de *Alex Kidd the Lost Stars* de coin-op) hizo de la diferenciación con el juego de Mario una de sus razones de existir. Por ejemplo, allá donde Mario saltaba para romper bloques con el puño en alto, Alex Kidd pegaba hacia delante. Tal vez por eso, a pesar de llevar la esencia de los juegos de plataformas, está bien claro que *Alex Kidd in Miracle World* es un juego muy diferente a la obra de Miyamoto. Tras este fantástico inicio (pocas sagas empiezan con su mejor juego), *Alex Kidd* visitó los arcades para enseñarnos las estrellas perdidas, una aventura que dos años más tarde vería la luz en Master System. Posteriormente Alex Kidd se adelantó a la moda de utilizar a Mario en todo tipo de juegos, pues *Alex Kidd BMX Trial* podría estar protagonizado por cualquier personaje, o incluso no tener porqué usar un protagonista definido. Siguiendo, de nuevo, los pasos de Mario, una aventura suya sería una adaptación de otro juego japonés. Donde el occidental *Super Mario Bros. 2* venía de *Doki Doki Panic*, esta vez era la adaptación a videojuego del manga Anmitsu Hime la que se convertía en el curioso *Alex Kidd in High Tech World*, antes, ahora si, de que apareciese la verdadera continuación de la aventura original de *Alex Kidd*, que vería la luz entre los primeros juegos del catálogo de Mega Drive. *Alex Kidd in Enchanted Castle*, a pesar de aparecer 3 años después de la gran aventura por el mundo milagroso y en una plataforma más poderosa, supuso un bache tan importante en la carrera de *Alex Kidd*, que ni la interesante entrega ambientada en el mundo de *Shinobi* aparecida posteriormente pudo relanzar su carrera. Tanto es así que desde principios de los 90, antes de que Sonic se convirtiese en la verdadera respuesta a Mario y la mascota definitiva de Sega, no hemos vuelto a tener ningún videojuego oficial de Alex Kidd por parte de SEGA. Una auténtica injusticia hacia el personaje que todavía esperamos que se solucione en algún momento.



Alex Kidd aprendió el arte del Kenpou de su maestro, y de esa manera puede romper rocas a puñetazos.

[11-1986] Alex Kidd in Miracle World

[12-1986] Alex Kidd the Lost Stars

[11-1987] Alex Kidd BMX Trial

Alex Kidd in Miracle World
The Mega Cartridge
SEGA

GOLD CARTRIDGE
MARK III 専用 1人用
アレックスキッドのミラクルワールド
SEGA

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Master System

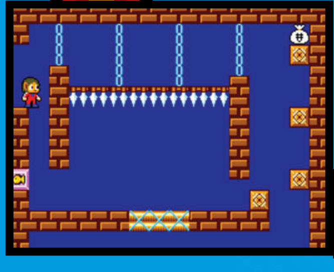
[1 de Noviembre de 1986]

Este juego es conocido en Europa principalmente porque estaba instalado en la primera hornada de Master System II, una consola que obtuvo un gran éxito en nuestro continente y que supuso una de las primeras derrotas de Nintendo a manos de su competidora de Haneda. Tanto es así que las ventas de la versión para la Consola Virtual de Wii en Europa multiplicaron en una cantidad sorprendente las conseguidas por el mismo título tanto en Japón como en Estados Unidos. Un juego de plataformas que, si obviamos su peculiar inercia y la incapacidad manifiesta de su protagonista para matar a lo que se encuentra debajo de sus pies al caer, es un auténtico bombazo a todos los niveles. Gráficos, melodías, momentos únicos (el inolvidable piedra-papel-tijera de los enfrentamientos con los jefes), detalles poco vistos antes y después en un juego de plataformas como comprar o pilotar motos, helicópteros y barcas, y muchos secretos, hacen de este Alex Kidd el mejor de la saga, una de las más sobresalientes creaciones para Master System, y una de las experiencias domésticas más entretenidas jamás elaboradas por SEGA.

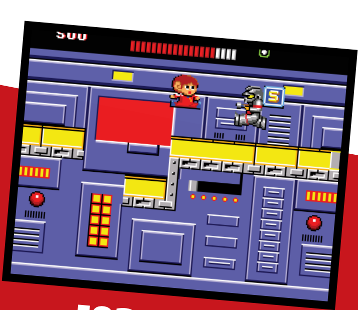




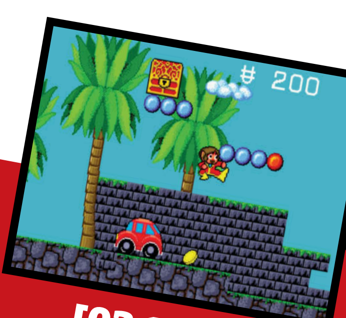
PRINCE ALEX OF "RADAXIAN," YOU ARE LOOKING VERY WELL INDEED! WE HEAR THAT YOUR ELDER BROTHER IS IMPRISONED IN THE "RADAXIAN" CASTLE AND YOU ARE THE ONLY PERSON WHO CAN COME TO HIS RESCUE.







[03-1988]
Alex Kidd the Lost Stars (MS)



[02-1989]
Alex Kidd in Enchanted Castle



[06-1989]
Alex Kidd High-Tech World



[08-1990]
Alex Kidd in Shinobi World





ALEX KIDD THE LOST STARS

Arcade [16 de Diciembre de 1986]

Apareció casi a la vez que la primera entrega para Master System. Este plataformas para recreativa (System 16) tiene los mejores y más detallados gráficos de toda la saga, un modo para dos jugadores bastante entretenido, y una jugabilidad que recuerda más al primer *Wonder Boy* que al resto de juegos de *Alex Kidd* (y de hecho, el resto de juegos de *Wonder Boy* también son distintos). Mención especial para su espléndido colorido y los curiosísimos enemigos que aparecen en sus 14 fases.









ALEX KIDD BMX TRIAL

Master System [15 de Noviembre de 1987]

Uno de los capítulos más peculiares de toda la saga *Alex Kidd*. El segundo juego que necesita el periférico Paddle Control para funcionar correctamente (el primero fue el juego del género rompeladrillos *Woody Pop*, del que vimos en occidente la conversión a Game Gear), es un curioso juego de carreras en el que tenemos que ayudar a Alex Kidd a conseguir llegar a la meta a lo largo de 5 escenarios. Durante el desarrollo de las carreras suceden todo tipo de sorpresas, desde ver que la bicicleta de Alex Kidd se acaba convirtiendo en una especie de nave espacial con cohetes, hasta acabar esquivando seres enormes a lo largo y ancho de los mares del Sur. La última fase tiene lugar en Radaxian, el planeta del que Alex Kidd es el príncipe heredero, pero tampoco tiene demasiada relevancia en la saga. Como última anécdota, contar que en el final de *Thunder Blade* de 3DS, aparece una pequeña secuencia en la que podemos ver a Alex Kidd, en la misma perspectiva que este juego, competir en una carrera contra el Ferrari de *OutRun* (para finalmente acabar ambos en una situación bastante mejorable). Un título que no trasciende en exceso en la saga, y que será recordado por la participación de Alex Kidd y el peculiar sistema de control.





ALEX KIDD THE LOST STARS

Master System [10 de Marzo de 1988]

Una conversión muy digna, teniendo en cuenta la diferencia de potencial frente a la recreativa original de System 16, pero que demuestra de manera muy clara que el material en el que se basa es bastante más limitado que el de la primera aventura de Alex Kidd. Como sucede en el arcade, nos encontramos con un plataformas absolutamente lineal, pleno de enemigos realmente curiosos y con una buena cantidad de ítems que nos pueden hacer la vida más fácil, además de 14 fases en las que tenemos que recoger un símbolo para poder avanzar. Es un título que se puede superar de una sentada, pues otorga vidas ilimitadas, y cuyo mayor atractivo técnico -además de unos gráficos bastante apañados para la veterana consola de SEGA- son unos sonidos digitalizados que aparecen en contadas ocasiones, y que ahora no tienen demasiado mérito, pero en su momento no eran algo habitual en Master System. Lo dicho, un paso atrás respecto a *Alex Kidd in Miracle World*, y que por desgracia al convertirse a consola doméstica perdió el modo para dos jugadores, y con él la oportunidad de jugar con y como Stella.













[←] A pesar de su rareza, a día de hoy se puede adquirir por Internet por sólo dos veces su precio original, sin tener que buscar demasiado.

ALEX KIDD HIGH-TECH WORLD

Master System [Junio de 1989]

Una verdadera videoaventura en la que tendremos que ayudar a Alex Kidd a llegar a unos recreativos para poder jugar a las últimas coin-op de SEGA. Además de competir en minijuegos de preguntas y respuestas donde interviene algo de cultura "seguera", *High-Tech World* ofrece combates contra ninjas en unos niveles plataformeros realmente complicados. Uno de los mejores juegos, y más pintorescos, de la saga. Es una adaptación del *Anmitsu Hime* japonés.



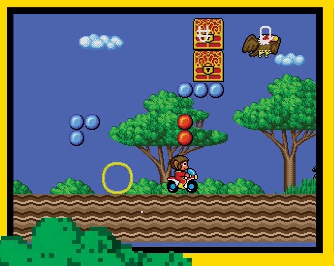




ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE

Mega Drive [10 de Febrero de 1989]

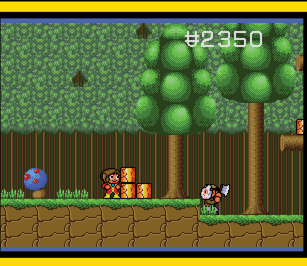
Uno de los primeros lanzamientos de Mega Drive. Hablamos de un juego muy parecido a *Alex Kidd in Miracle World*, pero con algunos cambios a peor, como un control más lento, la imposibilidad de comprar en tiendas, o no poder pegar puñetazos en salto. Con todo, es un juego necesario para entender la historia de *Alex Kidd*, y contiene el final actual de la saga.













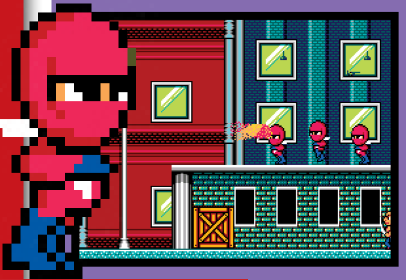


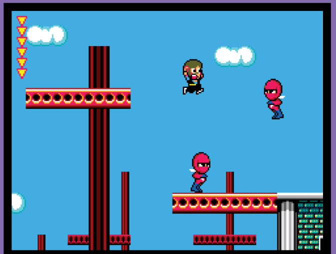
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

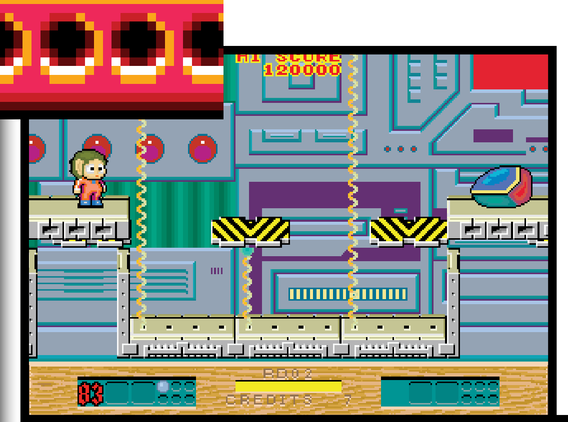
Master System [Agosto de 1990]

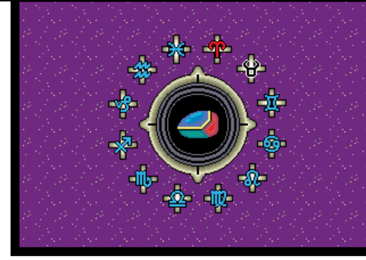
Un verdadero homenaje a la primera aventura de Joe Musashi, y uno de los mejores juegos de acción de Master System (de hecho, es bastante mejor juego que cualquiera de los *Shinobi* de esa plataforma... siempre que no contemos a *Batman Returns* entre ellos). Contiene parodias de todo tipo respecto al original de recreativa, y así, el primer monstruo se iba a llamar Mari-oh (sí, como el eterno rival de Alex Kidd), pero al final se quedó en un más soso Kabuto. Como añadido respecto al juego del ninja de colores cambiantes, Alex Kidd tiene un nuevo súper poder que le permite engancharse a las farolas, y convertirse en una bola de fuego, arrasando con todo lo que se encuentra en su camino. Simpático, bien hecho, con una jugabilidad a prueba de bombas y con un aspecto visual bastante agradable, es posiblemente el juego de *Alex Kidd* más amigable, y un canto de cisne que nos da auténtica pena, porque hasta la fecha no han aparecido más juegos protagonizados por Alex Kidd. Y mira que sería interesante un *Alex Kidd in Wonderboy World*, o un *Alex Kidd in Fantasy Zone World*...











ALEX KIDD Y FANTASY ZONE

Estos dos juegos comparten muchas más cosas de las que puede parecer a simple vista. Primero, las historias de los dos tienen un sorprendente factor en común (la saga Star Wars). Segundo, Alex Kidd y Opa Opa son las mascotas defenestradas por parte de SEGA al encontrar en Sonic su personaje a destacar. Y finalmente, Opa Opa se encuentra escondido en más de una ocasión en la saga *Alex Kidd*, como en una de las fases de *High-Tech World*, en *Lost Stars* y parecido a un enemigo de *Miracle World*.

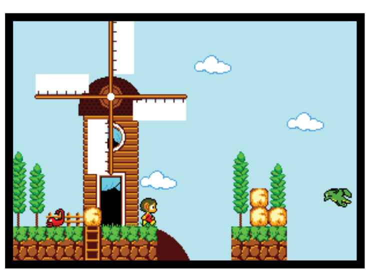
Resulta sorprendente que SEGA haya decidido apostar por una sola mascota a la vez, evitando un hecho que sí se ha podido ver a lo largo de los tiempos en otras compañías del sector.

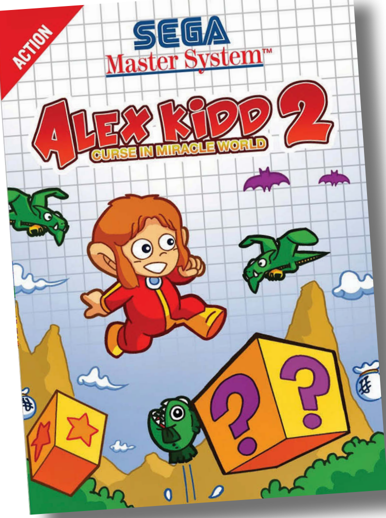
Así pues, resulta curioso el hecho de que desde 1990 no haya aparecido ningún *Alex Kidd* nuevo.

Si sabemos del carácter esquivo del que está considerado su principal responsable (Kotaro "Osshale" Hayashida) no es tan de extrañar, pues en la actualidad tiene una empresa de videojuegos de la que apenas hay datos. De su pasado, además de su trabajo en SEGA, sabemos que realizó un juego con Japan Media Programming y un par más en Game Arts (es, de hecho, uno de los desarrolladores del mítico *Grandia*). *Alex Kidd* es un mito olvidado, a diferencia de *Shinobi*, que tuvo juego en PlayStation 2 y Game Boy Advance, *Wonderboy*, que ahora mismo va a tener un par de entregas, o incluso *Fantasy Zone*, que ha tenido no sólo una secuela hipervitaminada y sus versiones de 3DS, sino que desde AM2 ya se ha dicho en varias ocasiones que su intención es acabar realizando, en algún momento, *Fantasy Zone 3*.

En cambio, de *Alex Kidd* lo único que sabemos, a día de hoy, fueron aquellos rumores en la etapa de PlayStation 2 que manifestaban que tal vez se haría una secuela o una versión adaptada para la 128 bits de Sony (como, de nuevo, se hizo con mayor o menor fortuna con clásicos como *Golden Axe*, *Phantasy Star*, *Fantasy Zone*, *OutRun*, *After Burner*, *Monaco GP*, *Virtua Racing* y otros clásicos de SEGA más o menos coetáneos a *Alex Kidd*). Pero estos rumores nos los ha negado totalmente







ALEX KIDD 2

Ha habido varios intentos de crear nuevos juegos de *Alex Kidd*. Posiblemente, el más interesante sea *Alex Kidd: Curse in Miracle World*, del artista francés Yeti Bomar, actualmente en pausa por falta de equipo de desarrollo, pero que parece una continuación con nuevos elementos gráficos. En Brasil nos encontramos con una versión HD que aún no ha visto la luz, realizada por el desarrollador Marcelo Barbosa, pero que no se atreve a lanzar por miedo a un encontronazo legal con SEGA. El que sí se ha atrevido a lanzar el juego es Ian, de Sega8Bits, un portal ingles de fans de SEGA que modificaron el original para seguir la historia donde la deja, y que se puede adquirir en formato físico en algunos eventos retro del país.





en persona Yosuke Okunari, "guardian de las esencias" de las propiedades intelectuales de SEGA en la actualidad, ya que dice que no se ha hecho nada más sobre *Alex Kidd* desde entonces.

Por suerte, "la madre" de *Alex Kidd* continúa en SEGA, y sigue en forma, ya que Rieko Kodama creó no sólo clásicos modernos como *Skies of Arcadia* (y chapuzas como *Altered Beast para* PlayStation 2), sino también juegos que se pueden disfrutar en la actualidad como la saga *7th Dragon*, que ha aparecido en occidente por primera vez gracias a la versión de 3DS.

Tal vez, en no demasiado tiempo, veamos a algún desarrollador francés animado por recuperar esta franquicia, que realmente se merece una nueva oportunidad.

CAMEOS



A pesar de no aparecer en ningún juego nuevo desde hace demasiado tiempo, Alex Kidd sigue teniendo sus apariciones estelares en títulos de SEGA. En *Segagaga* se puede encontrar a Alex Kidd como dependiente de una tienda de videojuegos algo deprimido, en *Sega SuperStar Tennis* y en *Sonic & All-Stars Racing* (normal y *Transformed*) es un personaje seleccionable, y además tiene un lugar privilegiado en el videojuego no profesional *Sega Master System Brawl* (un juego de lucha con personajes de la consola de 8 bits). Por supuesto en la serie Sega Hard Girls se le ve de vez en cuando, y en Aoi Sekai no Chushin aparece como "El General Alex". Hace muy poco se ha anunciado que la versión de descarga digital de *Power Drift* de 3DS contará con el extra de poder manejar a Alex Kidd, entre otros corredores.



UN ESPECTÁCULO IMPRESIONANTE
Las deslumbrantes 3D de este port cambiarán para siempre tu opinión sobre Galaxy Force II. Su mecánica sigue siendo más simple que el asa de un cubo, pero cuando veas el planeta de lava tu barbilla tocará el suelo.

Bruno Sol

GALAXY FORCE II (ARCADE)

Sega 3D Classics Collection

UN NOSTÁLGICO BANQUETE DE DIEZ PLATOS, POR CORTESÍA DE LOS CHEFS DE M2



Compañía: **Sega**

Desarrollador: **M2**

Género: **Arcade**

Plataforma: **Nintendo 3DS**

Jugadores: **1-2**

Texto: **Inglés**

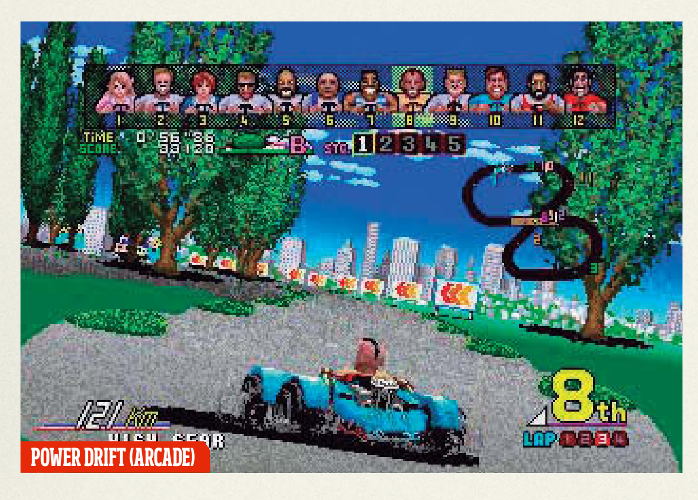
Voces: **No**

Alegría y tristeza. Agradecimiento y reproches. La aparición de este *Sega 3D Classics Collection* provoca sentimientos encontrados. Por supuesto, estamos agradecidos de su llegada a Europa, pero por el camino nos hemos quedado sin el primer volumen, comercializado en Japón, en el que se incluían clásicos del calibre de *OutRun*, *Streets of Rage* o *Space Harrier*. Y no tenemos muchas esperanzas de que la tercera entrega, ya estrenada en el mercado japonés (con *SoR 2*, *Turbo OutRun* y *Thunder Force III*, entre otros) salga por estos lares. A primera vista tampoco es que este recopilatorio ofrezca demasiados alicientes a los que ya habían adquirido, a través de la eShop de Nintendo, buena parte de los juegos que aparecen en él.

Pese a todo, el atractivo precio del cartucho (30€) y la posibilidad de tener en formato físico esta selección de incunables convierten a *Sega 3D Classics Collection* en una compra más que recomendable. Dentro de unos años la tienda de Nintendo será historia y tendremos que rezar a Santa Úrsula para que no reviente nuestra 3DS y perdamos con ello nuestra biblioteca digital. Algo que no pasará jamás con el cartucho, tangible y eterno.

Recreativas y clásicos de MD y MS

No queremos desmerecer la oportunidad de disfrutar en 3DS del primer *Sonic* de MD (con un efecto 3D bastante simpático, sobre todo en la fase de bonus), pero seamos sinceros: el principal gancho de este cartucho es disfrutar de *Power Drift*, una recreativa inédita hasta ahora en la eShop occidental (acaba de llegar a la japonesa). Las 3D le sientan de maravilla a este vertiginoso arcade de karts, que despliega todos los extras a los que tan mal nos han acostumbrado M2: podremos elegir diversos formatos de pantalla (con los marcos de la recreativa) e incluso incorporar los sonidos hidráulicos del mueble original. Unas características que tambien ofrece el port de *Thunder Blade* y el maravilloso *Galaxy Force II*, donde M2 despliega las 3D más espectaculares que hemos visto hasta la fecha en la portátil



POWER DRIFT (ARCADE)

[←] Power Drift es el principal atractivo de este recopilatorio, ya que no había salido a la venta en la eShop (al igual que Puyo Puyo 2). Sigue siendo un caos, pero las 3D le sientan de maravilla.

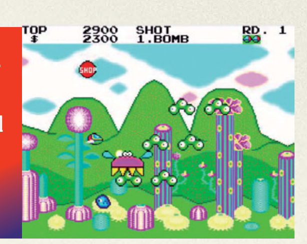


PUYO PUYO 2 (ARCADE)

[←] Puyo Puyo 2 permite el juego competitivo entre dos jugadores, aunque requiere dos cartuchos.

[↓] Los "modernos" que critican la falta de control en los Sonic deberían probar el primero. Y callarse.

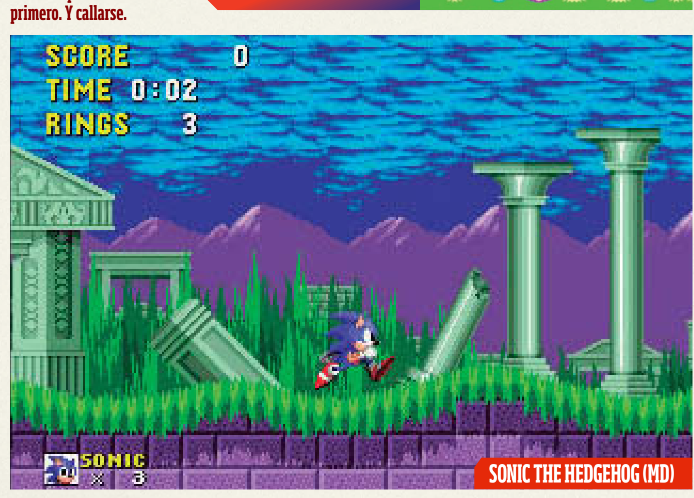
UN INVITADO SORPRESA
Accede al menú de extras, pulsa en la esquina inferior izquierda de la pantalla táctil y desbloquearás el décimo juego del recopilatorio: el port de MS del primer Fantasy Zone. Ahí es nada.





THUNDER BLADE (ARCADE)

[↑] El pobre no ha envejecido demasiado bien. Aunque las 3D son espectaculares, el control del helicóptero sigue siendo un auténtico tormento.



SONIC THE HEDGEHOG (MD)



¿LLEGARÁN ALGÚN DÍA A ESPAÑA?
Este cartucho es en realidad el segundo recopilatorio físico de los ports 3D que Sega ha ido distribuyendo a través de la eShop. El primero no salió fuera de Japón y nos tememos que sucederá lo mismo con el tercero, que está a punto de llegar a las tiendas niponas.



FANTASY ZONE II (ARCADE)

[↑] Sega ha querido rendir homenaje a Opa-Opa en su 30 aniversario incorporando no solo su segundo shooter por partida doble (recreativa y port de MS), sino ocultado a modo de easter egg la primera entrega de Master System.



ALTERED BEAST (MD)

[←] Supongo que el fetichismo de ser el cartucho que acompañaba a la MD en Occidente ha sido la razón por la que Sega ha incluido el port de Altered Beast en lugar de la coin-op original.

de Nintendo. La oferta se completa con *Altered Beast* de MD, la recreativa de *Puyo Puyo 2* (ambos conservan la opción de 2 jugadores), *Maze Walker/Maze Hunter 3D* (una gran oportunidad de disfrutar de uno de los ocho juegos que se lanzaron para las 3-D Glasses de Master System), y un auténtico festín para los fans de Opa-Opa. Para conmemorar el 30 aniversario de *Fantasy Zone*, este cartucho no solo incluye *FZ II: The Tears of Opa-Opa* por partida doble (la recreativa y el port para Master System), también rescata el primer *Fantasy Zone* de MS, oculto en forma de Easter Egg (ver recuadro).

Las 3D y el celo enfermizo de M2 a la hora de adaptar los clásicos de Sega al hardware de Nintendo hacen de este recopilatorio un auténtico tesoro. Indudablemente, es un palo volver a pasar por caja si ya habías comprado muchos de los juegos en la eShop, pero al menos podrás consolarte con una cosa: jamás experimentarás algo así en el MAME o en las consolas originales. Y el cartucho siempre estará ahí, dentro de muchas décadas, esperándote.

80 GRÁFICOS
El efecto 3D de Sonic es bastante salado, aunque el premio gordo se lo lleva Galaxy Force II: te va a dejar con la boca abierta.



90 AUDIO
El celo de M2 les ha llevado a reproducir el sonido hidráulico de las recreativas originales. Están como cabras y por eso les amamos.

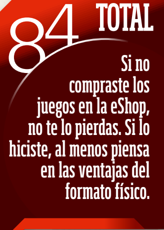
70 MULTIJUGADOR
Altered Beast y Puyo Puyo 2 pueden disfrutarse a dobles, aunque para ello se requieren dos cartuchos.



87 DURACIÓN
Aguanta la tentación de activar los trucos de Altered Beast o Sonic y tendrás juego para rato. No bajes la dificultad de las coin-op, canalla.



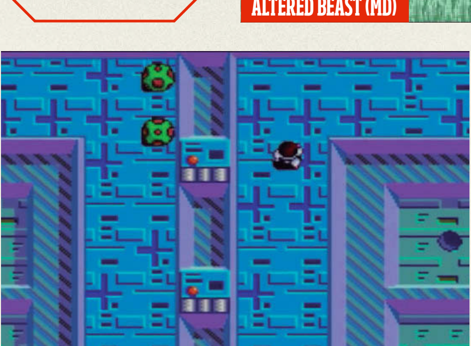
85 JUGABILIDAD
Power Drift es un caos y Galaxy Force II es un tragamonedas, pero seguimos amándolos. Y Sonic, bueno, Sonic era, y es, perfecto.



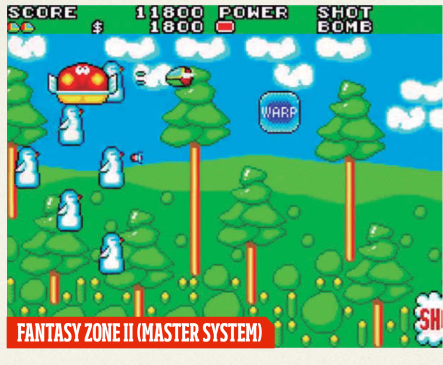
84 TOTAL
Si no compraste los juegos en la eShop, no te lo pierdas. Si lo hiciste, al menos piensa en las ventajas del formato físico.

✔ Galaxy Force II: no has visto nada igual en 3DS.
✔ La cantidad de detalles maravillosos Made in M2.

✘ Sin noticias del primer recopilatorio en Europa.
✘ Volver a pasar por caja si ya compraste en su día los juegos en la eShop.



MAZE WALKER (MASTER SYSTEM)



FANTASY ZONE II (MASTER SYSTEM)

[←←] Maze Walker fue uno de los ocho juegos que se lanzaron para las gafas 3D de Master System. Aquí lo conocimos como Maze Hunter 3D.

[←] El bueno de Opa-Opa aparece por partida triple en este recopilatorio.Todavía nos maravillamos con la excelente calidad del port de MS.


arcade
CLASSICS VOL.8
MIDNIGHT WANDERERS™
quest for the chariot
THREE WONDERS
W3
3 games in 1 board
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
CHARIOT™
adventure
through the sky
© CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED
DON'T PULL™
CAPCOM



CONVERSIONES



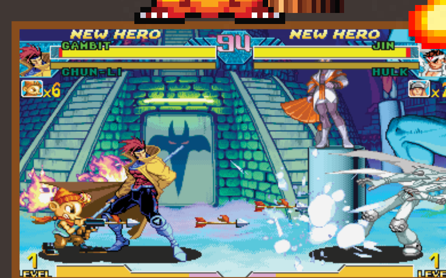
Wonder 3 - Arcade Gears (PlayStation, Saturn)

Arcade Gears es una serie de ports producidos a finales de los noventa para PlayStation y Saturn. Además de *Wonder 3*, aparecieron *Gun Frontier*, el rarísimo *Pu•Li•Ru•La* y otra recopilación de shooters: *Image Fight & X Multiply*.



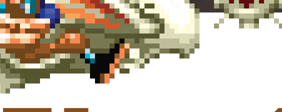
Capcom Classics Collection 2 (PS2) y C.C. Collection: Remixed (PSP)

La manera más asequible y rápida de acceder a *Three Wonders* (emuladores aparte) es a través de los míticos recopilatorios para Playstation 2 *Capcom Classics Collection Vol. 2* o la versión *Remixed* para PSP.



Marvel Vs. Capcom: Clash of Super Heroes (Arcade, PlayStation)

Más que un port o versión, un particular homenaje que los desarrolladores de *Clash of Super Heroes* hicieron a Lou, aquí como luchador secundario. Más aún: los colores del traje del Jugador 2 recuerdan a los de Lou en el *3 Wonders* original.



El trío arcade

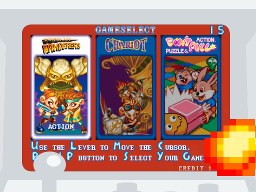
John Tones

Una idea de Capcom para embutir tres juegos bajo una misma cabecera y que arrojó interesantes resultados por partida triple.

Ni siquiera se le puede considerar un clásico absoluto. Los tres divertidos arcades que conforman *Three Wonders*, por separado, posiblemente habrían pasado desapercibidos entre la ralea de lanzamientos de una de las épocas más felices del mercado de las recreativas. Pero los tres juntos, de algún modo, sumaron fuerzas para ser recordados como tres competentes juegos de acción, aventura y puzle que robaban con un descaro muy simpático ideas de mecánica y aspecto gráfico a grandes hitos de los salones como *Pengo* o *Ghosts'n Goblins*.

Está claro que la CPS-1, la mítica placa de Capcom que hizo correr algunos de los juegos más recordados de la casa, como *Strider*, *Ghouls'n Ghosts* o *Final Fight* entre muchos otros, fue exprimida gráfica y sonoramente más a fondo en otras ocasiones, pero esa mezcla de *Metal Slug* y *Willow* que es *Midnight Wanderers*, ese *Pengo* con roedores que es *Don't Pull* y ese *Gradius* menos cósmico que es *Chariot*... bien merecen una revisión.

Compañía: **Capcom**



Género: **Acción y puzle**

Jugadores: **1-2**

Lanzamiento: **Julio 1991**

Placa: **CPS-1**





MIDNIGHT WANDERERS



Es inevitable pensar en *Ghosts'n Goblins* desde los primeros compases de *Midnight Wanderers*. No solo por su ritmo veloz-pero-no-tanto que lo distancia de frenesíes como los de *Contra*, sino por un sencillo detalle que debía hacer mucha gracia a alguien en las oficinas de Capcom: a modo de rudimentario medidor de energía, cuando un enemigo alcanza a alguno de los héroes, este se queda en calzoncillos como preámbulo a la inevitable muerte. A esta semejanza se suma un sistema de disparo igual al de *Ghouls'n Ghosts* (se puede apuntar en horizontal y vertical, más disparos hacia abajo si se está saltando... a lo que se suma un sistema de barrido a lo *Mega Man*), y la aparición de armas y bonus en cofres que brotan del suelo (ninguno de ellos te convierte en pato, eso sí). *Midnight Wanderers* se distancia definitivamente de las aventuras de Sir Arthur con un multijugador excelente y una ambientación más colorista y que recuerda a otro clásico de la época: *Willow*.

El argumento es lo de menos, pero aquí tiene cierta importancia porque se verá continuado en la segunda de las tres maravillas de *3 Wonders*: los duendes Lou y Siva tienen que rescatar a Sena, la inevitable damisela en peligro que ha caído en las garras de un temible ser llamado Gaia. El resultado, sin ser grandiosamente original, llama la atención por la ambientación en exteriores, por la transformación de los escenarios en jefes (entre los más memorables, árboles de los que brotan tentáculos en forma de ramas), por su sistema de mejora de armamento en forma de hadas acompañantes y por un final boss con cabeza de Predator, en desvergonzado robo estético muy de la época.





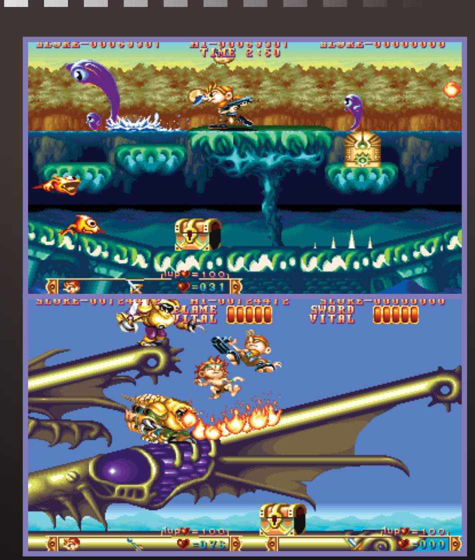


1ª Fase

En un siniestro bosque arranca la aventura de Lou y Siva, donde tendrán que enfrentarse a bichos que recuerdan a criaturas del cine de la época: una poderosa pero torpe criatura similar al Jabba de Star Wars y un final boss cuyo rostro es clavado a un Predator. Ya aquí se establece la estructura de los cinco niveles: un mid-boss (aquí un árbol con ramas tentáculo) y un jefe final.



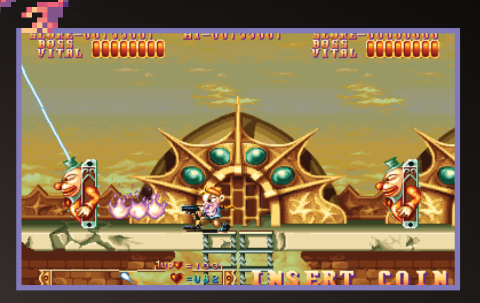




2ª Fase

Aún en zona forestal la cosa se complica. Tras un mid-boss muy poco amenazador (una simpática ostra multicolor que escupe pedruscos muy sencillos de esquivar), nuestros héroes pasan a un entorno en la que la mitad del nivel es submarino. Abriéndose paso a duras penas por el escenario llegan al final boss: una nave que alza el vuelo y a bordo de la que van un par de mostrencos con armadura.





3ª Fase

Las fases, cada vez más plagadas de enemigos, multiplican su dificultad a la vez que entramos en detalles decorativos progresivamente más churriguerescos: estamos en un palacio construído en las nubes con enemigos que parecen juguetes de pesadilla. En esta ocasión, un par de fichas ovoidales son el mid-boss y un incomprensible mortero armado con espada y llamado Dougar es el jefe final.





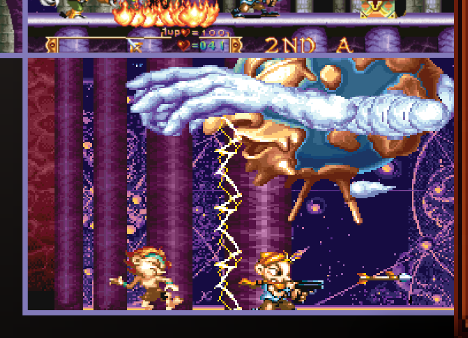




4ª Fase

Seguimos con las construcciones recargadas en lo estético y de contenido aterrador: una maquiavélica esfera con perilla, Moeban, es el enemigo final a liquidar en este nivel, y resulta tan imponente que a estas alturas no necesitamos ni mid-bosses. Más juguetes mefistofélicos y una buena cantidad de plataformas móviles y fosos con pinchos marcan el ritmo de un paseo peligroso y siniestro.





5ª Fase

El jefazo final es Gaia, dios de la Tierra (teníamos entendido que era diosa, pero en fin), que convoca a sus lugartenientes para que detengan a este par de molestos hobbits. El último piso del castillo tiene un par de mid-bosses ya conocidos y un combate final con Gaia en un escenario precioso. Si vences, recibirás las alas con las que da comienzo *Chariot*







CHARIOT



Con el subtítulo de *Adventure Through the Sky*, es decir, Aventura a través del cielo, *Chariot* era la continuación directa de *Midnight Wanderers*: Lou y Siva empleaban las alas que recibían como recompensa al final del anterior juego y que habían tenido una primera utilidad pacífica (esparcer por el reino unos polvos mágicos que habían deshecho un encantamiento a causa del cual todos los habitantes del bosque se habían convertido en inertes troncos), para adentrarse en los dominios aéreos del villano. La mecánica de *Chariot* era, en esta ocasión, la de un shooter horizontal de naves, al estilo de clásicos como *Gradius* o *R-Type*, pero prescindiendo por completo del baño tecnológico y de ciencia-ficción de la mayoría de títulos de ese estilo. Por el contrario, *Chariot* tiene una estética reconocible y fiel a lo que se había planteado en los últimos niveles de *Midnight Wanderers*: un estilo steampunk muy peculiar, rebosante de metal, vapor y nada de tecnología punta. Sin duda, es el elemento más afortunado de *Chariot* y tras los primeros compases de *Midnight Wanderers*, algo dubitativos con ese bosque tan convencional y esos final bosses tan poco inspirados, *Chariot* se lía la manta a la cabeza imitando el estilo de ese impresionante Gaia que le plantaba cara a los héroes en la conclusión del juego previo. Cielos estrellados, templos oscuros y llenos de inscripciones esotéricas, insectos con armaduras adornadas de modo inquietante, jefes inspirados en seres mitológicos o constelaciones... y un sistema de disparo sencillo y asequible, lejos de la profundidad de un *Gradius*, pero lo suficientemente versátil como para garantizar una aventura memorable.



1ª Fase

Fiel al desarrollo típico de los clásicos, *Chariot* arranca al aire libre. Nubes, planetas y ocasionalmente una superficie terrestre dan paso a un mid-boss en formato grajo con armadura, y a una imponente nube escupidora.





2ª Fase

Empiezan los interiores retorcidos y la estética steampunk. A estas alturas ya te habrás acostumbrado al empleo de la cola como protección para enfrentarte a jefes como Hypnos, la aterradora luna acorazada.

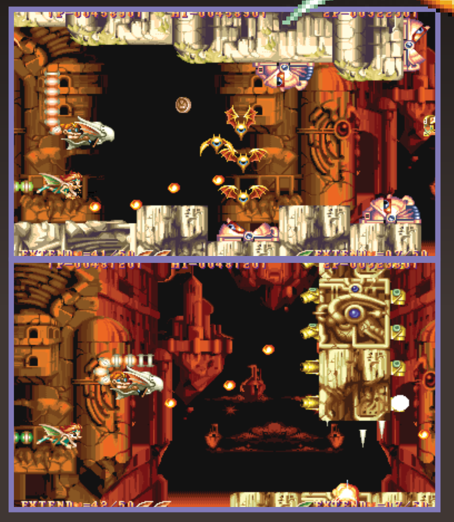




3ª Fase

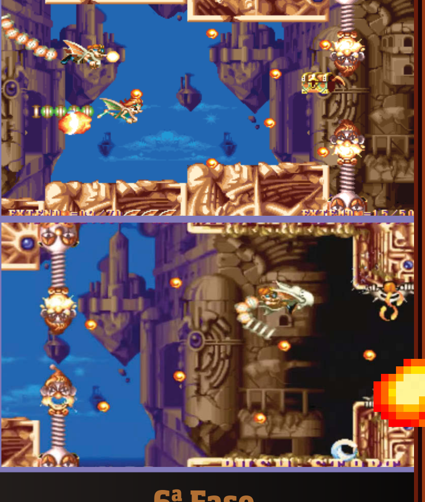
Continuación lineal y no muy trabajada del final de la segunda fase, con un nivel que sigue de forma lineal el segundo tramo, un mid-boss reciclado del primero y, eso sí, un jefazo espectacular: las macabras mellizas Gemini.











4ª Fase

Otra fase breve pero compleja, con multitud de bloques que se desplazan y formaciones de enemigos más densas de lo que hemos visto hasta ahora, y que culmina con otro jefe de temática zodiacal: el cangrejo acorazado Cancer.

5ª Fase

Fase brevísima en el espacio exterior, casi en modo bonus, que arranca con oleadas de enemigos ya conocidos y culmina con un imponente nuevo signo zodiacal, Sagitario, al que hay que hacer trizas por partes.

6ª Fase

Chariot se reserva buena parte de su artillería para la séptima y última fase, así que aquí tenemos otro nivel durillo, pero de transición. El jefe final será Alcazar, al que ya nos enfrentamos en *Midnight Wanderers*.





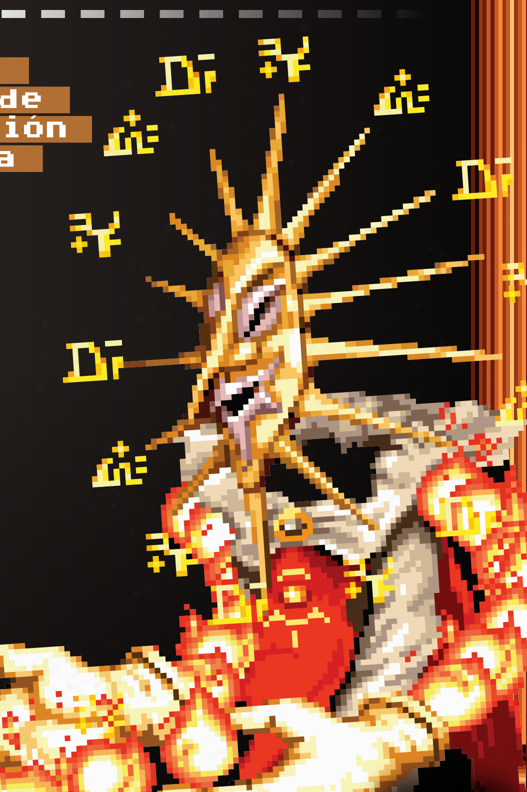




El último nivel es un tour de force de resistencia y duración que nos enfrenta a todos los jefes.







7ª Fase

Un auténtico tour de force que, en llamativo contraste con los anteriores niveles, puede llevar quince minutos superar. Todos los jefes finales y buena parte de sus lugartenientes se dan cita en una apoteosis en la que destaca un supervillano final de esotérico y cósmico diseño.

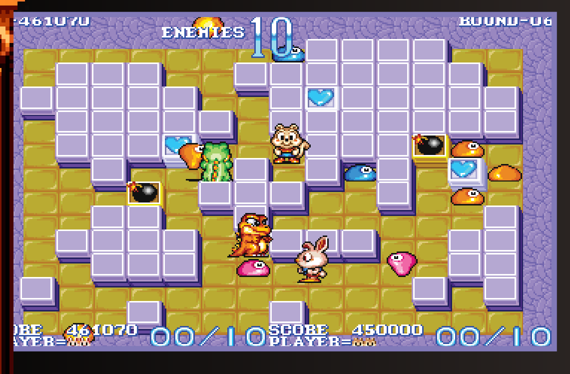
DON'T PULL



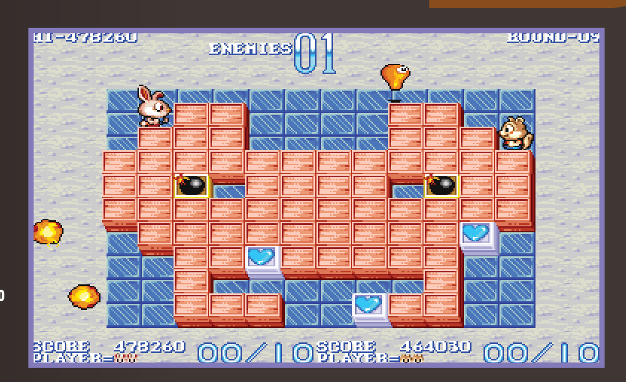
Y como colofón, la auténtica rareza del pack. Todo hace pensar que si dos de las tres maravillas están interconectadas entre sí, tanto en la estética como en el argumento, pasando por ciertos paralelismos en la mecánica, la tercera sería o una conclusión de las aventuras de Lou y Siva, o una prolongación en términos de acción loca, con una perspectiva complementaria (¿unas proto-3D, que ya empezaban a ensayarse en la época?). Pero nada de eso: *Don't Pull* cambia de héroes y de estilo visual, adoptando esta vez un estilo de dibujo animado colorista y disneyano.

El desarrollo está claramente inspirado en un éxito clásico que generó una buena ralea de imitadores: *Pengo*. El juego del pingüino atrapado en un laberinto de bloques de hielo, que empuja para aplastar a sus enemigos, era una especie de versión febril y con la posibilidad de desintegrar bloques de un puzle clásico de transportar objetos un año anterior, *Sokoban*. *Pengo* dotaba al desarrollo de persecuciones en la línea de *Pac-Man* y cierta complejidad estratégica a la hora de puntuar (aparte de una versión chiptunera de la inmortal Popcorn de Gershon Kingsley), que fue copiada por juegos como la fantástica y muy variada serie de *Eggerland*.

Don't Pull es una versión sofisticada de este código, sumando gráficos más elaborados y poniendo el acento ya de forma definitiva en la acción y la eliminación de enemigos. Hasta tal punto se escora la aventura en esa dirección que en según qué momentos el puzle llega a convertirse en un trasunto de *Bomberman*. En cualquier caso, una divertida conclusión para una trilogía de juegos memorable.



[←] Si te parece que este nivel, uno de los iniciales, está concurrido con solo diez enemigos de salida, espera a ver cómo se pone la cosa más adelante. Ni el centro de Madrid en plena etapa navideña.



[→] Por supuesto, no faltan los inevitables homenajes a grandes clásicos del videojuego, aquí con el empleo de cajas a modo de píxeles.



[↑] Las bombas serán, a lo *Bomberman*, muy útiles para liquidar enemigos. Cuidado con la onda expansiva.

[↑] Los dinosaurios y su llamarada capaz de pasar por encima de las cajas son el enemigo más letal.

[↑] Emplea los pasillos exteriores, a los que no pueden acceder los enemigos, para rodearlos.



[←] Tendrás que abrirte paso por este macizo corazón rompiendo cajas y creando pasillos por los que llegar hasta los enemigos.



[→] Intenta alinear las cajas con corazones, al estilo de lo que hacías en *Pengo* para pasar de nivel. Los enemigos empezarán a bailar y, paralizados, será más fácil liquidarlos.

Retro Archivo



SUPER PANG

1990

Repasamos el legado de una franquicia para el recuerdo, cuyas burbujas llevamos explotando desde finales de los 80 hasta nuestros días... y de las que aún no nos hemos cansado.

Ricardo Suárez

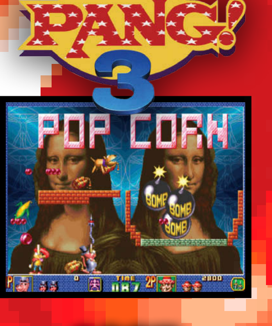
Mira hacia arriba, ¿ves cómo era cierto? El mundo ha sido invadido, y esta vez no se trata de extraterrestres, soldados enemigos o fuerzas sobrenaturales, no. Esas burbujas que ves flotar y rebotar de manera hipnótica buscan aniquilar a la raza humana, aplastándonos uno a uno sin remisión. Ahora el destino de la humanidad está en manos de dos héroes, los únicos con el suficiente valor -y también el armamento necesario- para combatir semejante amenaza. Al resto solo nos queda sobrevivir hasta que los hermanos Buster tengan éxito en su misión...

Es harto difícil encontrar hoy en día a alguien que, siendo visitante habitual de los salones recreativos de antaño, no sucumbiera en su momento ante el influjo de los juegos de la mítica saga *Pang*. El paso del tiempo los ha convertido en leyenda, dueños de un legado que se extiende hasta nuestros días con títulos exclusivos para el mercado doméstico cuya intención no es otra que darle continuidad a su más que adictiva propuesta de juego. Así, este reportaje busca rendir homenaje a una de las franquicias clásicas más recordadas, recorriendo todas y cada una de sus encarnaciones jugables hasta la fecha y también algún antecedente histórico que, como veremos, tiene muchísima incidencia en lo que posteriormente se convertiría en una saga para el recuerdo. Su excelente y adictiva jugabilidad original es obra de la compañía Hudson, que a principios de los 80 sentó las bases de un juego -enmarcado dentro del género puzle y acción- que años después se consolidaría como uno de los mejores exponentes de lo que un juego de recreativa debía ser, esta vez ya sí, a manos de la compañía que popularizó la serie y que a día de hoy mantiene sus derechos, Mitchell Corp. Su icónico mapa, sus escenarios basados en localizaciones reales, su siempre llamativa paleta de colores y sus magníficas melodías son, a día de hoy, marca de la casa de un tipo de juego que, aunque no ha tenido demasiadas encarnaciones en todos estos años, no ha dejado de ser recordado ni jugado. La dificultad de sus cuidados y estudiados niveles del juego, magníficamente ajustada, ofrece siempre, independientemente del título, un desafío tremendamente adictivo tanto para nuevos como para viejos jugadores. »









1995



2000





2010



2015

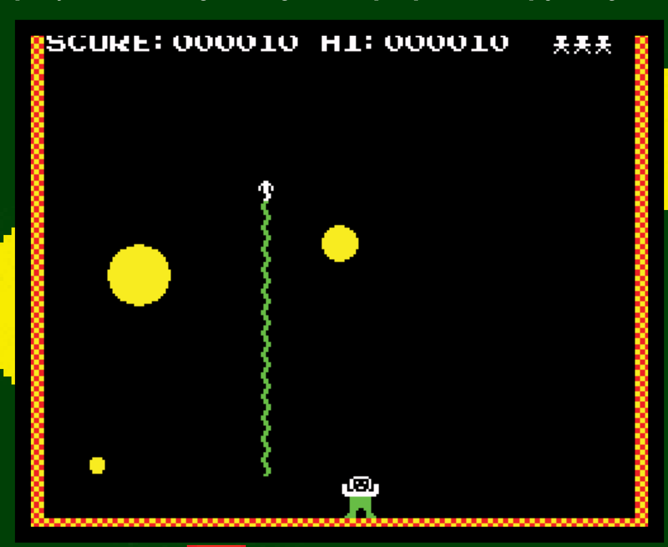
CANNON BALL/ BUBBLE BUSTER

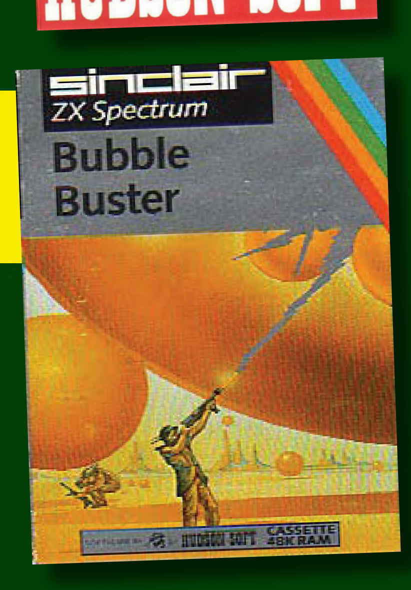
Spectrum, MSX [1983]

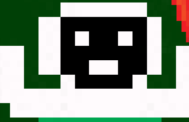
Contrariamente a lo que se pudiera pensar, el origen de *Pang* debe buscarse seis años antes del lanzamiento del primer juego de Mitchell Corp. Estamos en 1983, año en el que Hudson pone en circulación *Cannon Ball*, programado originalmente para Spectrum y MSX, y renombrado posteriormente como *Bubble Buster* para el lanzamiento que hizo Sinclair. Este absorbente juego de acción contiene ya los principales valores que posteriormente harían grande a la franquicia *Pang* de Mitchell.

Controlando un pequeño avatar debemos hacer explotar las gigantes y vistosas bolas amarillas que rebotan en el marco de la pantalla, evitando a su vez que impacten contra nosotros. Usaremos por arma un arpón de lanzamiento vertical para bien pincharlas, bien calcular la trayectoria de rebote y hacer que choquen contra la cuerda que permanecerá en pantalla -solo por escasos segundos- después de cada lanzamiento. Las agresivas burbujas se dividirán en dos más pequeñas cada vez que las ataquemos, realizando esta peculiar mitosis hasta en cuatro ocasiones. Dispondremos de tres fases, de dificultad progresiva, en las que deberemos destruir una, dos o tres bolas gigantes a la vez, y fase de bonificación donde tendremos que intentar eliminar todas las bolas que hay en pantalla en un tiempo límite.

La sencillez del planteamiento de *Cannon Ball* se traslada también a su aspecto gráfico y sonoro, carentes ambos de cualquier alarde. Aun así el juego funciona a la perfección, consiguiendo un reto tremendamente adictivo en base a su sencillo planteamiento. En una decisión que sorprende hoy en día, Hudson no se planteó dar continuidad a *Cannon Ball* y no produjo continuación ninguna. Su lugar sería ocupado por Mitchell Corp. y su *Pang*.







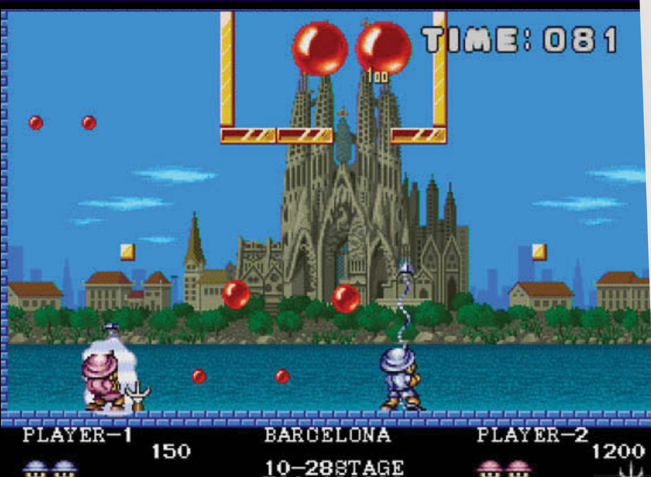




PANG

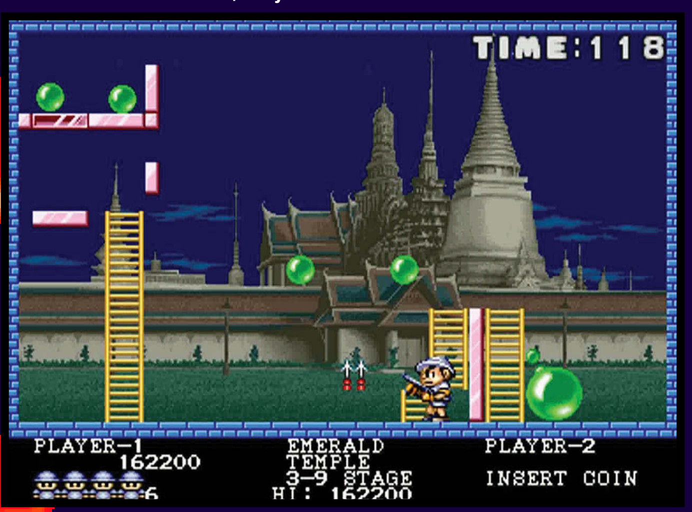
Arcade [1989]

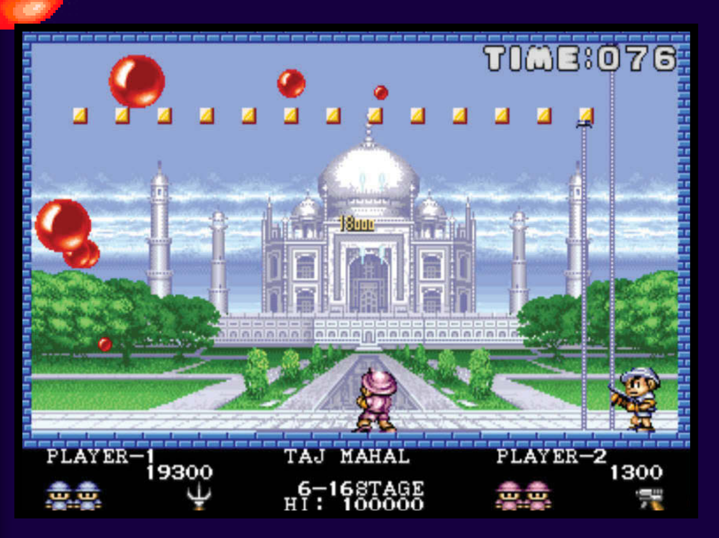
Pomping World, *Buster Bros.*, *Pang*… Distintos nombres para definir el terremoto jugable que arrasó en los salones recreativos a partir de 1989. Mitchell Corp. tuvo buen ojo a la hora de replicar el planteamiento del original de Hudson, potenciando sus virtudes, dando con la fórmula del éxito. Para empezar, Mitchell dota a *Pang* de un sencillo argumento: una invasión de burbujas gigantes azota el mundo y solo nosotros, los hermanos Buster, podemos acabar con ella. Ambos personajes deberán recorrer un total de 17 localizaciones reales -un total de 50 fases- llenas de bolas que eliminar. Los escenarios se componen de fondos con imágenes de diversos monumentos y lugares emblemáticos de esas ciudades, como la Torre Eiffel, el Taj Mahal o la Sagrada Familia. Escenarios que mostrarán un potente colorido, inequívoca seña de identidad del juego junto con sus variadas melodías. Sin embargo, la principal novedad de este *Pang* frente al juego de Hudson está en la posibilidad de jugarlo con un compañero, algo que convierte al título en uno de los referentes del juego cooperativo de aquellos años. Cada fase del juego es un alarde de diseño compuesto a base de escaleras, plataformas, bloques y baldosas eliminables que nos obligan a adaptar nuestro juego a cada situación. Aunque comenzamos cada nivel usando un arpón simple como el de *Cannon Ball*, podremos intercambiarlo rápidamente por alguna de las nuevas armas, los ya eternos garfios, metralleta o doble arpón, que irán liberándose con cada rotura de burbuja o de baldosa. Tendremos también a nuestro alcance diversos ítems, como una protección, un reloj de agujas que parará la acción durante unos segundos, un reloj de arena que ralentizará el movimiento de las bolas y la dinamita, el tan temido T.N.T. que hará explotar todas las bolas en pantalla llevándolas de golpe a su mínima -y peligrosa- expresión. La dificultad de los sucesivos niveles del juego está magníficamente ajustada, aunque su implacable desarrollo hace que ni siquiera el jugador más experto pueda despistarse a la hora de moverse por la pantalla. Ahí radica la tremenda diversión que este *Pang* ofrece, haciendo que las ganas por alcanzar el final del juego aumenten, así que ¿quién no querría jugar un poco más? Nadie, sin duda.



[↑] España se ve representada en este primer Pang con la ciudad de Barcelona y su momumento más emblemático, la Sagrada Familia.

[↓] Las 17 localizaciones que visitaremos durante nuestro viaje nos mostrarán los idílicos parajes en tres momentos distintos del día: mañana, tarde y noche.







SUPER PANG

Arcade [1990]

El éxito de *Pang* fue tal que Mitchell lanzó una continuación tan solo un año después, dándole un lavado de cara a su juego sin cambiar demasiadas cosas, no fuera que se estropeara... Un estilo gráfico más desenfadado y la inclusión de un nuevo modo de juego que iría unido a *Pang* hasta el fin de sus días, el Panic Mode -donde el objetivo es acabar con todas las bolas que van apareciendo de manera gradual y sin fin- serían sus principales novedades. El modo clásico del primer *Pang*, bautizado aquí como Tour Mode, respeta la fórmula del original, aunque en esta ocasión ofrece 10 niveles menos que su antecesor, 40. Recorreremos tres continentes haciendo escala en diversos países (de nuevo España está representada, con Segovia y su Alcázar) donde también nos enfrentaremos a nuevos enemigos, como hexágonos o bolas parpadeantes. A nivel jugable *Super Pang* supone un paso adelante en los apartados técnicos, donde tanto escenarios como melodías están mucho más elaboradas. Su rebaja en la dificultad consiguió sin duda atraer a más jugadores, convirtiéndolo en un rotundo éxito, quizá mayor que el de su antecesor.





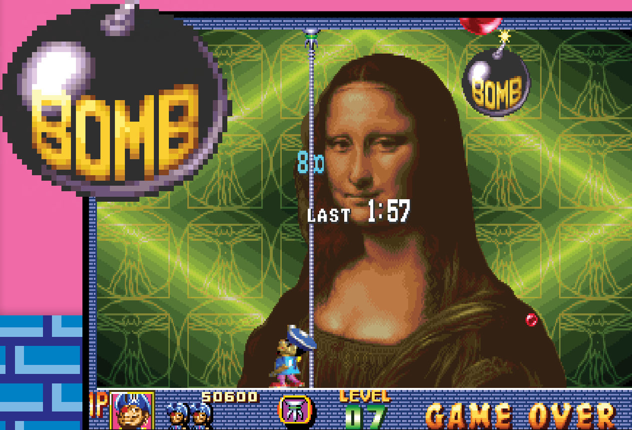


PANG 3

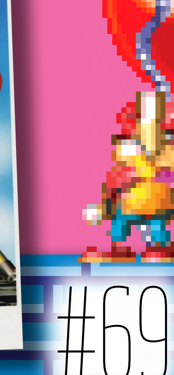
Arcade [1995]

Thank you!, se oía cada vez que insertabas una moneda para jugar a *Pang 3*, el mismo agradecimiento que los fans de la franquicia le daban a Mitchell y a Capcom, nueva distribuidora del juego, por acabar con una espera de cinco años. Los hermanos Pang ceden el testigo a cuatro nuevos personajes, cada uno con distintas armas y habilidades, listos para robar las obras de arte que las temidas burbujas protegen en cada nivel del juego. Con un anecdótico modo práctica de nueva aparición y también con un diseño mucho menos inspirado a merced de la renderización de los personajes y una paleta de colores mucho menos llamativa, el nuevo *Pang* no acaba destacando en ninguna de las facetas que habían hecho grande a la saga. Lo mejor, sin duda, fue la alianza que Capcom y Mitchell fraguaron, que nos traería el siguiente *Pang*.











[↓] Las nuevas burbujas bicolor tiene un comportamiento sorprendente: en vez de rebotar en el suelo lo harán en el techo.





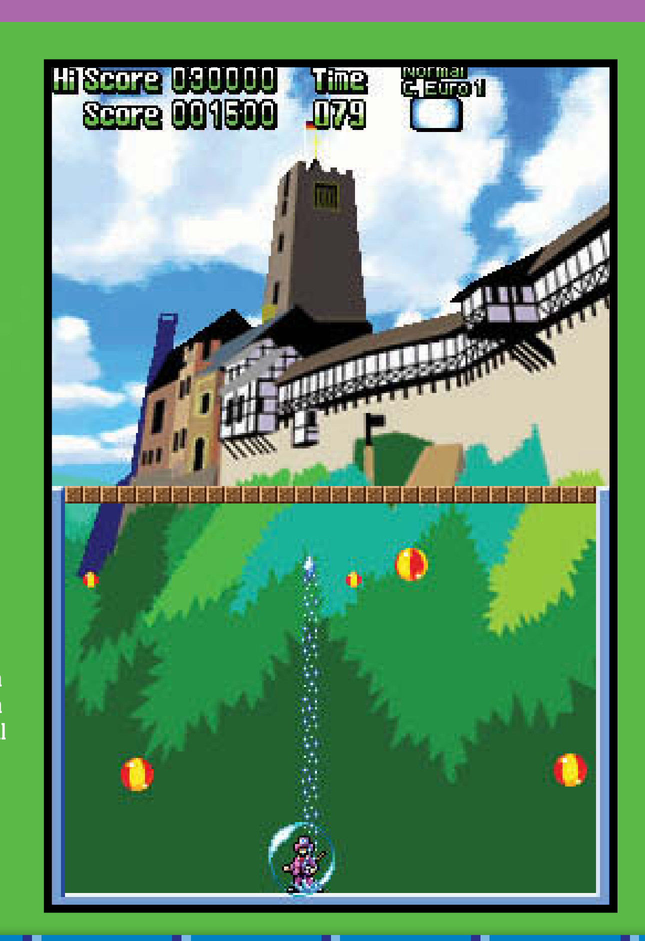


MIGHTY PANG

Arcade [2000]

Sin duda el juego de la franquicia menos conocido por el gran público. Lanzado en una época en la que los salones recreativos afrontaban ya el final de su existencia y sin conversión doméstica ninguna, el nuevo título trae de vuelta a los hermanos Pang y el clásico desarrollo de los primeros juegos. Su estilo gráfico y su faceta sonora se ven potenciadas al extremo gracias a la placa CPS-2 de Capcom, incluyendo efectos gráficos y voces nunca antes vistas/oídas en la saga. Sus simpáticos diseños de personajes, hechos a base de poliedros, y sus fondos dibujados le dan personalidad y encanto. También se introducen cambios en la jugabilidad como los niveles de huracán, donde cada rotura de burbuja cambia la configuración de la pantalla, o la posibilidad de arrastrar bloques en los escenarios. Una de las entregas más completas, aparecida en un mal momento y formato, que por desgracia sigue siendo una joya oculta a reivindicar.





MAGICAL MICHAEL PANG

Nintendo DS [2010]

Buscando explotar las dos pantallas de la portátil de Nintendo, esta etrega portátil de *Pang* ofrecía y planteaba niveles desplegados en vertical, consiguiendo dar un aire nuevo al juego. Por segunda vez en su historia *Pang* decide cambiar de personaje principal para que en esta ocasión sea Magical Michael, un afamado mago, quien se dirija a la batalla contra las burbujas. Víctima de los nuevos tiempos, ahora los niveles del juego incluyen retos, logros y marcadores online, algo que ralentiza el desarrollo y hace perder a *Pang* esa carismática pátina arcade que mantenía desde sus inicios. La aventura de Magical Michael es también un juego poco conocido dentro de la saga *Pang* debido a la extraña distribución que sufrió en su momento: nunca fue lanzado en Japón y su lanzamiento americano acabó cancelado para ser exclusivo de Europa y Australia.

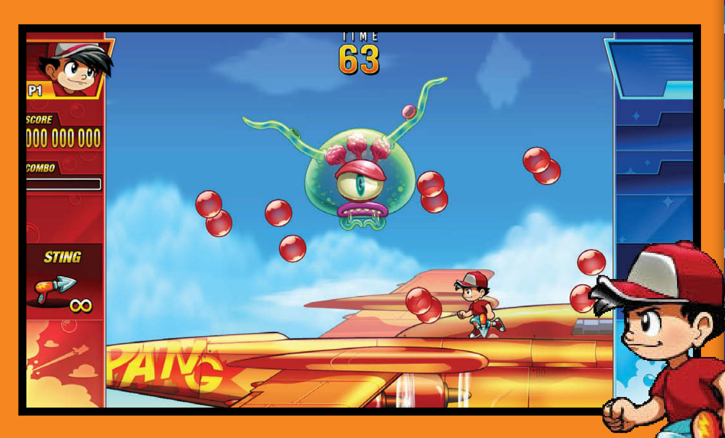
PANG ADVENTURES

***PS4, Xbox One, PC, iOS, Android* [2015]**

Sin auspiciar buenas sensaciones desde su presentación, el nuevo *Pang* -que iba a ser lanzado también para teléfonos móviles- daba la impresión de ser un juego menor. El resultado es todo lo contrario, convirtiéndose en un juego meritorio aunque alejado del enfoque clásico de la franquicia *Pang*. Sin límite de vidas, solo necesitamos controlar los exigentes límites temporales y encontrar la forma correcta de superar cada pantalla, usando las nuevas armas y burbujas que Dot Emu y Pastagames han ideado para este juego que se debe más al puzle que a la acción. La inclusión de jefes finales es otra de las novedades que aporta. Las sensaciones ante este nuevo *Pang* son contradictorias; aunque el juego por sí mismo es interesante no acaba de encontrar su sitio dentro del clasicismo de la saga.



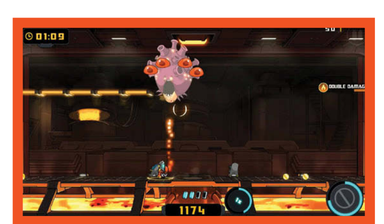




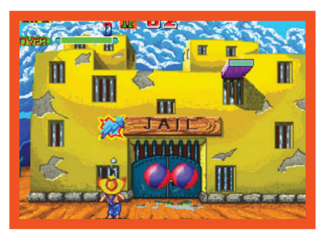


CLÓNICOS Y HOMENAJES

Mas allá de sus seis entregas, Pang siempre ha tenido el gran honor de ser homenajeado por otros títulos y compañías, algo que, de alguna manera, ha contribuido a perpetuar su perfecta e inmortal mecánica. Recordamos algunos de los más conocidos y famosos...



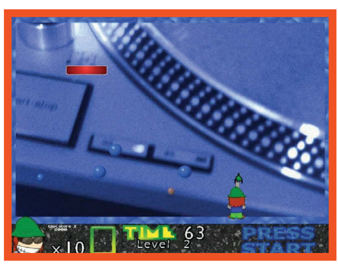
The Bug Butcher *PC [2016]*



Genix Family *Arcade [1994]*



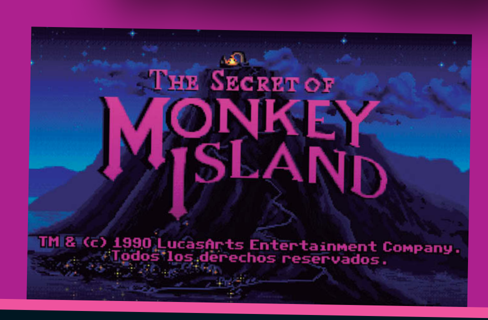
Monsters World *Arcade [1994]*



Pix Pang *Ouya, PC [2003]*

Volver a encontrarse con cualquier juego de *Pang* es como retomar una vieja amistad; siempre es un placer reanudar el contacto con quien has compartido momentos inolvidables, por mucho que el tiempo los haya cambiado. Y es que aunque *Pang* ha tenido errores y aciertos a lo largo de sus varias entregas nunca ha perdido eso que lo convierte en el excelente juego que es: su facilidad para divertir. Si bien ser recordado u homenajeado es algo de lo que uno puede sentirse siempre orgulloso, de lo que bien puede presumir especialmente *Pang* es de su capacidad para sobrevivir en el tiempo. Esto le ha permitido mantenerse en boga décadas después de su primera aparición. Su inclusión en recopilatorios para máquinas posteriores, sus paulatinos lanzamientos para dispositivos móviles o incluso su resistencia a desaparecer de los pocos salones recreativos que quedan abiertos en España (raro es no encontrar una máquina de *Pang* aun activa en ellos) son muestra fehaciente del legado de esta gran saga. Porque para un videojuego no hay mayor honor que ser jugado eternamente, y dentro de ese selecto elenco *Pang* tendrá siempre un lugar de privilegio reservado.

RetroSpoiler



THE SECRET OF MONKEY ISLAND

Compañía: **LucasArts**

Desarrollador: **LucasArts**

Versión: **PC**

Año: **1990**

¡Grog! El Caribe entero vivía tranquilo en aquellos años pero, sobre todo, la isla de Mêlée donde habitaban algunos de los piratas más salvajes y crueles de la historia. Hasta allí llegó un muchacho, llamado Guybrush Threepwood, que quería ser pirata y que pidió ayuda a los profesionales del sector. ¡Grog! Un chaval que, sin saberlo, iba a conocer a la mujer de su vida, a su enemigo más enconado, al caníbal Caralimón y a un mono de tres cabezas en una aventura donde no se dañó a ningún animal durante la producción del juego. ¿Grog?

"En días como éste, uno está satisfecho de estar muerto"










"Por favor inserte el disco 36"



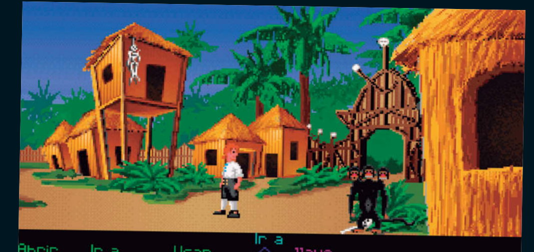
"... No, pero una vez tuve un barbero llamado Dominique".








"Mira detrás de ti... ¡un mono de tres cabezas!"





Seguramente no hay un mejor ejemplo que The Secret of Monkey Island para mostrar lo que el talento puede crear cuando se trata de fabricar un videojuego: aventura, amores exóticos, piratas y mucho, mucho humor.



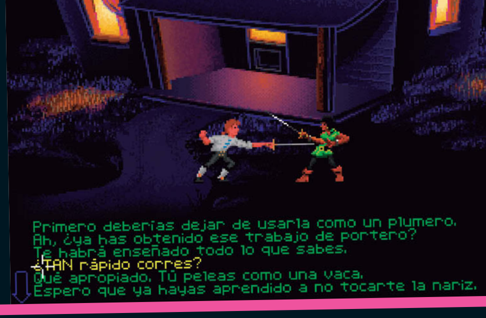




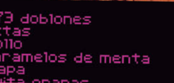


"Por favor inserte el disco 22"



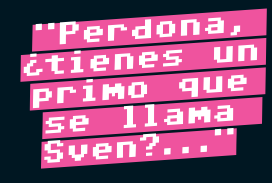


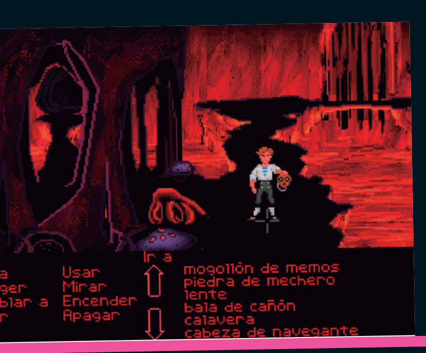


















"¿Cuántos robles roería un roedor si los roedores royesen robles?"



...el final

The Secret of Monkey Island tiene un final feliz... ¿o no? Y es que aunque Guybrush Threepwood consigue enamorar a su chica, Elaine Marley, el futuro les aguarda con algunas aventuras, fugas y maldiciones más que tormentosas.





Compañía: **Titus/Rare**

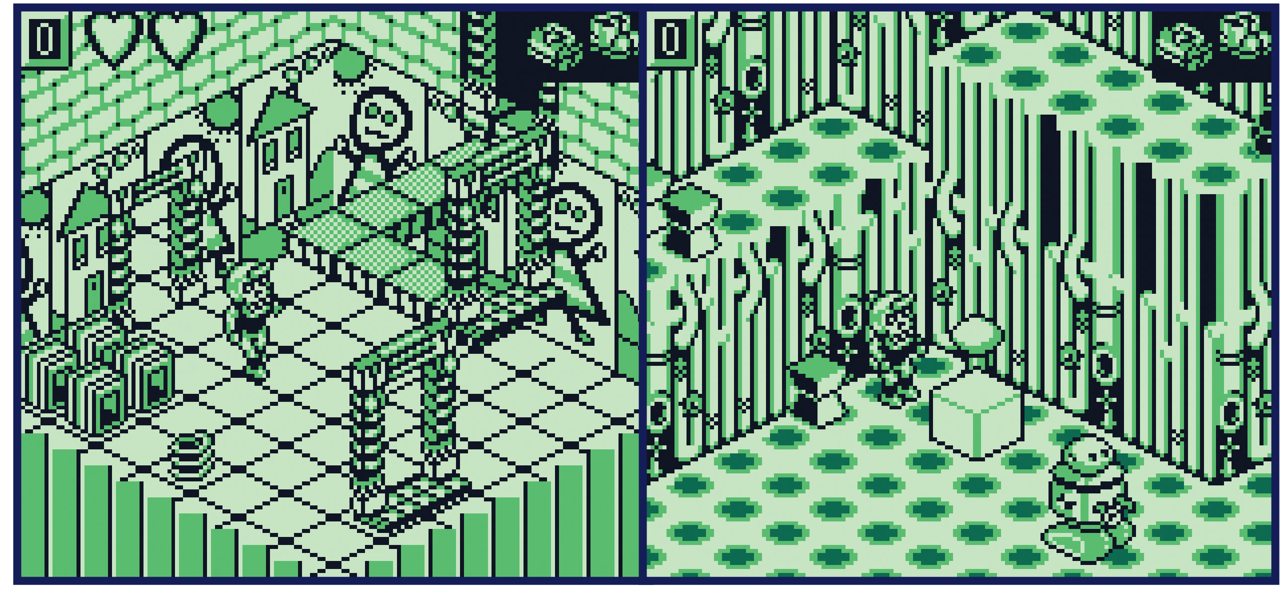
Desarrollador: **Jon Ritman y Bernie Drummond**

Plataformas: **Game Boy**

Versión analizada: **Game Boy**

Género: **Aventura de plataformas**

Año: **1994**



Monster Max

Jon Ritman y Bernie Drummond, dos genios con cuyos juegos crecimos en los ochenta y de los que seguramente desconozcas una de sus mejores creaciones

J.C. Mayerick

Y eso a pesar de que el tándem que formaban apenas duró dos años. Un corto periodo de tiempo en el que dieron a luz tres títulos históricos. Dos de ellos utilizaban la técnica filmation, esa que Ultimate llevó a la perfección técnica, desarrollándola hasta cotas nunca vistas en ese momento: *Batman* (1986) y *Head Over Heels* (1987), dos títulos visualmente impactantes que además ofrecían mapas extensos y muy variados. La otra colaboración fue *Match Day II* (1987), la continuación del simulador de fútbol que tres años antes había llevado a la fama a Jon Ritman y David F. Thorpe. Fue entonces cuando la genialidad de ambos decidió seguir caminos distintos.

Por suerte, siete años después de su última colaboración, Jon y Bernie decidieron juntarse por última vez, en esta ocasión para desarrollar uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en el catálogo de Game Boy. Y es un caso curioso, porque tal honor no les reportó en su día (y posiblemente hoy tampoco) ni beneficio ni reconocimiento. *Monster Max* (1994) es uno de los grandes olvidados de la historia de los videojuegos, pero para eso estamos en RetroViews, para reparar injusticias como ésta.

Recuerdo el día en que *Monster Max* llegó a la redacción de Super Juegos. El sello Titus por aquel entonces ya no suponía garantía de calidad, de ahí que lo viésemos como un juego menor. Sin embargo, en una de las esquinas aparecía además el logo de Rare como productora. ¿¡Rare!? Y además las pantallas que aparecían en la trasera de la caja mostraban que el juego utilizaba la técnica filmation. No os podéis hacer una idea de la emoción que sentí. Un momento sólo superado al colocar el cartucho en la consola, encenderla y ver, en las esquinas de la pantalla de selección de idioma, los nombres Jon Ritman y Bernie Drummond. Sin esperarlo, ocho años después de *Batman*, al que jugué mucho más que a *Head Over Heels*, volvía a tener en mis manos una nueva creación de Jon y Bernie.

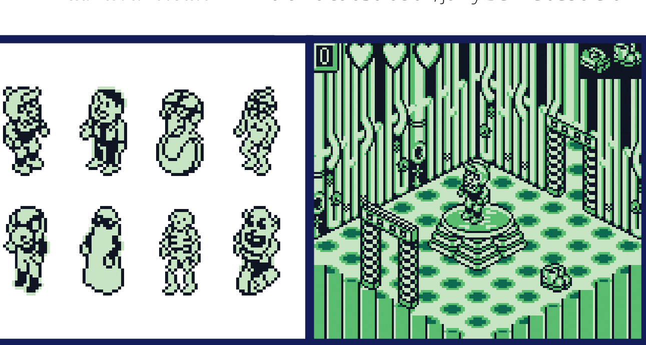
Lo que vino después fue sublime. Gráficamente era precioso y detallista. El mapa del juego, dividido en 10 niveles y 29 misiones, constaba de más de 600 habitaciones que además no tenían que ceñirse ya al tamaño de la pantalla, sino que podían expandirse en las tres dimensiones del espacio (sin scroll, eso sí). Pero sin duda lo mejor fue la mejora en la interfaz gráfica y la originalidad de los poderes que nuestro protagonista Max, un rockero que trataba de liberar al mundo de la tiranía de Krond, podía utilizar. Por primera vez disponíamos de un mapa en 3D al que podíamos acceder en todo momento para situarnos, pero además contábamos con una *wikia* completa sobre la utilidad de cada objeto/habilidad que Max podía equipar, lo que evitaba que nos sintiésemos perdidos, siquiera al principio del juego.

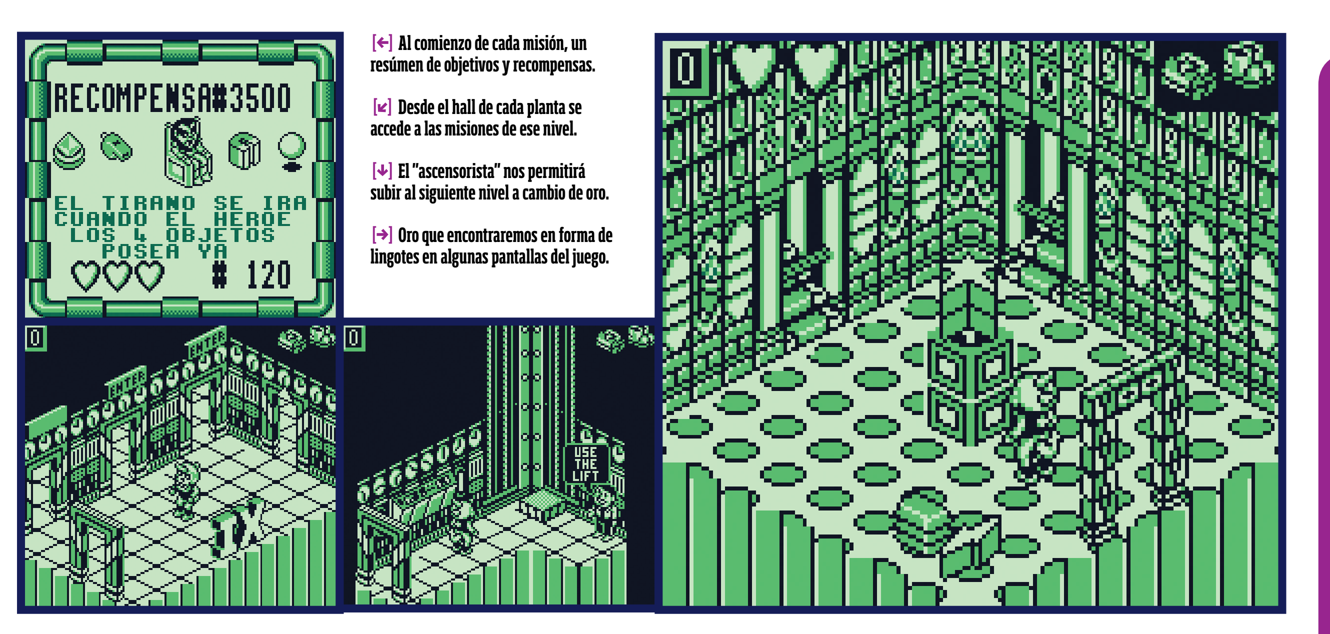
Entre los objetos disponibles estaban las botas para saltar, el maletín para recoger bloques, el pato para agacharse, la espada para atacar enemigos y así hasta un total de doce habilidades. ¿En qué radicaba la dificultad del juego? En que sólo podíamos equipar dos de ellas a la vez, por lo que avanzar por los niveles consistía finalmente en resolver un complejo puzle en el que las habilidades debían utilizarse en el momento y orden correctos. Y como buen juego filmation, *Monster Max* ponía a prueba además nuestra habilidad a los mandos, con precisos saltos a nivel de pixel, plataformas que se desvanecían a



[↓] Max, su amigo el ascensorista y algunos de los enemigos del juego.

[↘] Cada misión comienza sobre esta plataforma. Aquí estamos a salvo de todo.





[←] Al comienzo de cada misión, un resúmen de objetivos y recompensas.

[↙] Desde el hall de cada planta se accede a las misiones de ese nivel.

[↓] El "ascensorista" nos permitirá subir al siguiente nivel a cambio de oro.

[→] Oro que encontraremos en forma de lingotes en algunas pantallas del juego.

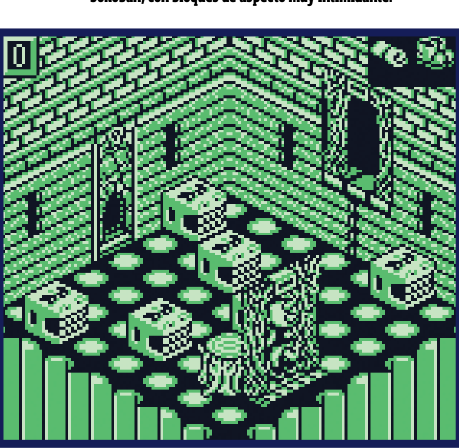
nuestro paso y enemigos con movimientos aleatorios que, según progresábamos, se volvían cada vez más impredecibles.

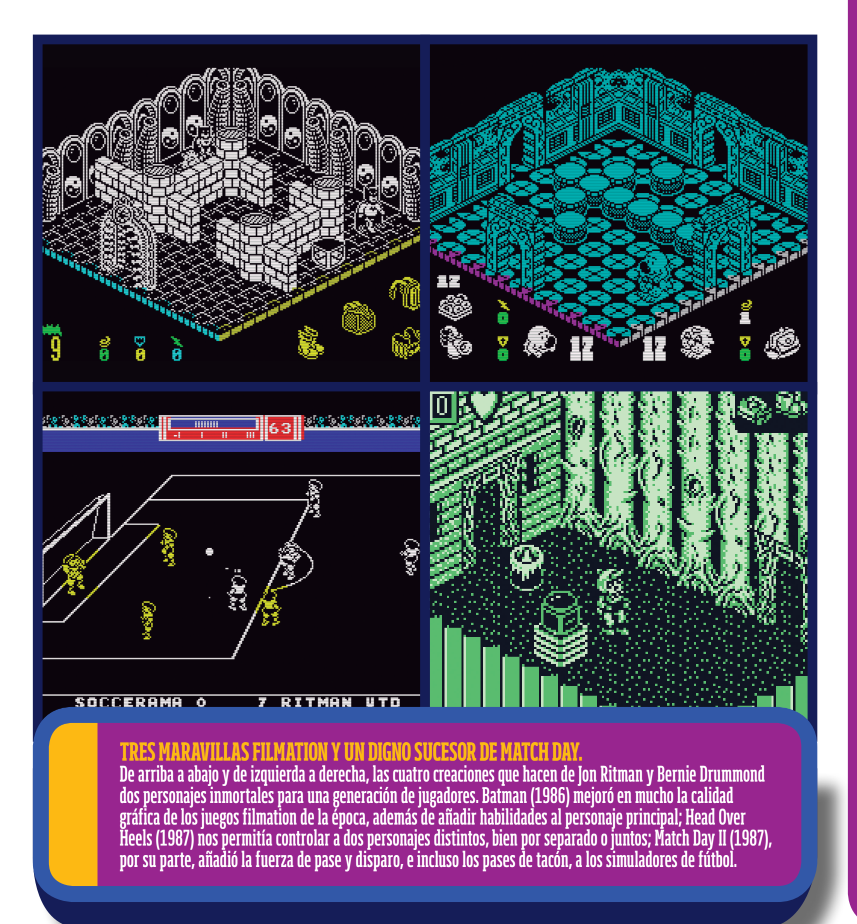
El colofón a un juego perfecto lo ponía David Wise con una estupenda banda sonora, un fijo de Rare que compuso la música de sagas como *Battletoads*, juegos como *Donkey Kong Country* (SNES, 1994) o *Viva Piñata* (XBox, 2008) y que actualmente trabaja en la banda sonora de *Yooka-Laylee*, el proyecto *Kickstarter* que los creadores de *Banjo-Kazooie* iniciaron en 2012 y que pretende ser la continuación espiritual de éste y su sucesor *Banjo-Tooie*.

Si no tuviste la oportunidad de jugarlo, échale un vistazo, de verdad. Puede parecer un juego simple, pero sus más de 600 pantallas esconden un juego maravilloso y divertido como pocos. A ver si entre todos conseguimos que finalmente obtenga el reconocimiento que se merece.

///Aunque casi desconocido, Monster Max es sin duda uno de los mejores juegos del catálogo de Game Boy///

[↓] Cada pantalla es una sorpresa. En esta, un puzle estilo Sokoban, con bloques de aspecto muy intimidante.





TRES MARAVILLAS FILMATION Y UN DIGNO SUCESOR DE MATCH DAY.
De arriba a abajo y de izquierda a derecha, las cuatro creaciones que hacen de Jon Ritman y Bernie Drummond dos personajes inmortales para una generación de jugadores. Batman (1986) mejoró en mucho la calidad gráfica de los juegos filmation de la época, además de añadir habilidades al personaje principal; Head Over Heels (1987) nos permitía controlar a dos personajes distintos, bien por separado o juntos; Match Day II (1987), por su parte, añadió la fuerza de pase y disparo, e incluso los pases de tacón, a los simuladores de fútbol.

96 Gráficos
Recrear un juego filmation con ese nivel de detalle en una pantalla de 160x144 píxeles es de nota. Cada sprite del juego es una pequeña obra de arte.

92 Audio
Quizá el apartado más discreto sea el de los efectos de sonido, pero se compensa sobradamente con una banda sonora "rockera" y divertida.

93 Duración
Te esperan muchas horas de diversión (y frustración) en Monster Max. Su sistema de passwords te deja continuar desde cualquier punto.

97 Jugabilidad
El aprendizaje es sencillo y progresivo y en pocos niveles nos veremos resolviendo puzles muy complejos y moviéndonos con habilidad.

95 Total
Monster Max elevó el nivel exhibido en Head Over Heels muchos enteros, quedando como uno de los juegos más divertidos y técnicamente más elaborados de Game Boy.

✔ El inmenso número de habitaciones y su tamaño.
✔ Sus originales puzles.
✔ Su divertida banda sonora.
✔ Textos en español.

✘ La dificultad, en ocasiones, llega a ser desesperante.
✘ El comportamiento de algunos enemigos es irritante.
✘ Los efectos de sonido.



Compañía: **SEGA Enterprises**

Desarrollador: **SEGA AM7**

Plataformas: **Saturn**

Versión analizada: **Saturn**

Género: **Plataformas**

Año: **1995**







Astal

Mientras los jugones del mundo se maravillaban con la potencia en 3D de las nuevas consolas de 32 Bits, SEGA nos asomó al futuro de las 2D con un asombroso plataformas para Saturn.



Raúl "The Punisher"

Cuando los ingenieros de SEGA concibieron Saturn, pensaron en la consola definitiva en 2D, capaz de crear juegos visualmente increíbles y que estuvieran, por fin, a la altura de sus primos de las recreativas. Por desgracia, los tiempos estaban cambiando, y el precioso 2D, que había dominado el mercado del software lúdico durante décadas, estaba a punto de ser arrasado (por lo menos temporalmente) por el 3D, popularizado por la propia SEGA.

Aunque la compañía rediseñó Saturn en último momento para que ejecutara de manera airosa juegos en 3D, la consola nunca llegó a tener la misma potencia que la que demostraba para las gloriosas 2D. Juegos como *Astal* nos mostraron un futuro en dos dimensiones que nos dejó babeando, y títulos como *Clockwork Knight* o *Rayman* contribuyeron a dar ese salto de generación que necesitaba el "Pixel Art" plataformero.

Creado por Motomu Hayashi, un animador de AM7 especializado en intros, *Astal* iba a ser el primer intento para dar a la 32 Bits de SEGA una mascota digna, a falta del esperado debut de *Sonic*. El protagonista, *Astal*, es un héroe nacido de una gema mágica, que deberá restaurar la armonía en el mundo de Quartalia, liberándolo de las fuerzas malignas del demonio Jerado.

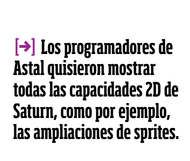
El juego, es un plataformas de tomo y lomo, con escenarios bastante lineales en los que no nos perderemos, aunque pasearse por ellos es una auténtica delicia visual. Sus fondos pintados a mano, sus sprites animados con maestría y cariño, y la épica banda sonora de Yukifumi Makino hacen que el viaje, aunque corto, sea tremendamente intenso.

El diseño de los personajes es fiel a los cánones clásicos de la compañía, y el carisma de estos, es tan innegable como los de *Tempo*, *Ristar*, o el mismísimo *Sonic*, aunque a mi personalmente, algunos de ellos me dan un aire a *Rayman*.

Está claro que SEGA con *Astal*, pretendía mostrarnos una nueva generación de plataformas, y además del brillante empaque gráfico y sonoro, quiso plasmar la potencia de Saturn, dotando al juego con decenas de



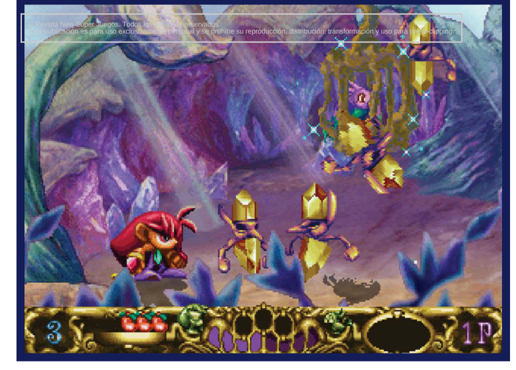




[→] Los programadores de Astal quisieron mostrar todas las capacidades 2D de Saturn, como por ejemplo, las ampliaciones de sprites.

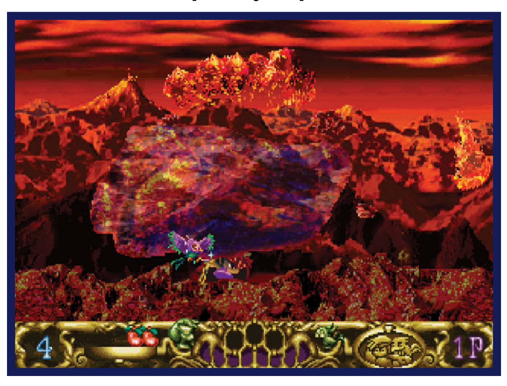
[→→] Este dragón acuático necesita unas cuantas leches para guiarnos a nuestro destino.





[↑] Esta simpática ave se llama Leda, y después de que la liberemos será nuestra fiel compañera y ayudante imprescindible en el viaje para liberar Quartalia.

[↓] Trás esa apariencia de frágil redactor de New Súper Juegos, Astal está hecho todo un chicarrón del Norte, capaz de cargar con pedruscos descomunales.



[↑] No os dejéis engañar por su pinta atemorizante, los jefes finales son bastante fáciles de matar. Si necesitáis pistas para vencerlos, sólo hay que echarle un vistazo a la introducción del juego.



EL PAJARRACO DEL VECINO

Además de alucinar con los gráficos y paisajes, si el vecino pesado, que siempre está viendo los juegos de la Saturn nos quiere "echar un ala", Astal se lo pone en bandeja. El plataformas cuenta con una curiosa opción de dos jugadores, en la que el segundo controla a la mascota del personaje central, pudiendo gozar de ataques exclusivos no incluidos en el modo normal de juego, además de la ventaja que supone que el pájaro puede volar a cualquier parte de la pantalla. El gran inconveniente es que si muere Leda, palmamos nosotros también.

95 Gráficos
Una maravilla dibujada a mano. A pesar de ser uno de los primeros juegos aparecidos en Saturn, sigue siendo uno de los más bonitos en 32 Bits.

92 Sonido
Las melodías, en especial Into The Darkness y el tema principal Let Me Try Again, son canela fina. Los F/X son más que abundantes.

70 Duración
El punto flaco de Astal. Una hora de recorrido es bastante escaso para un plataformas, aunque las fases sean una auténtica belleza.

80 Jugabilidad
Cuesta un pelín hacerse con el control al principio, pero no será difícil terminarlo, aunque podemos disfrutarlo de nuevo jugando a dos con un amigo.

85 Total
SEGA nos da la primera lección de cómo debe de ser un plataformas en 32 Bits, y aunque los hay mejores, siempre es un placer pasearse por las tierras de Quartalia.

✔ Fondos dignos de formar parte de un museo.
✔ La música de Yukifumi Makino, es épica, brillante e inolvidable.

✘ Menos de una hora de duración es algo escaso para un plataformas.
✘ A veces el pájaro hace lo que le sale de las narices.

rotaciones de sprites, cambios de cámara, zooms a lo Neo Geo, transparencias (sin tramas) y vistosos efectos de niebla, humo y fuego. Todo un show visual que ni los más avanzados plataformas de 16 bits eran capaces de alcanzar. El desarrollo no aportaba nada nuevo en general, nada más que el típico avanzar, saltar y eliminar al ocasional jefe de fin de fase, pero por lo

Los grafistas de Astal escondieron entre los gráficos del juego un sprite de Mario... ¿Burla o admiración?



[→] Cuando los grafistas de Astal escondieron en lo más profundo del código del juego un sprite del popular fontanero, seguramente no pensaban que sería descubierto, pero ¿y si sí?

menos, nuestro personaje podía realizar gran cantidad de acciones. Además de las mencionadas, Astal puede lanzar los enemigos por los aires, levantar rocas a lo Hércules, pegar unos piños que hacen temblar hasta el suelo y soplar más fuerte que la Tramontana.

Después de una corta primera fase, liberaremos a Leda, un ave de aspecto frágil pero tremendos poderes, que nos salvará el pellejo en más de una ocasión. Nuestro amigo alado obedecerá órdenes específicas de Astal y nos ayudará en determinadas situaciones. Usando los botones superiores del control, podemos enviar a Leda a por frutas de energía, atacar a los enemigos o llamarla para que recupere sus fuerzas descansando en nuestra espalda.
Sus continuaciones infinitas y numerosas vidas, nos facilitan recorrer un mundo que se patea en menos de una hora, pero que no dejará de sorprendernos.

A pesar de ser un juego producido por uno de los principales equipos de SEGA, *Astal* nunca vio la luz en Europa, y además de en Japón, sería lanzado en Estados Unidos y Brasil. El lanzamiento adelantado de Saturn en el país de la bandera estrellada, dejó a la consola con tan sólo cuatro juegos acompañándola en las estanterías de mayo hasta septiembre. *Astal* llegaría a las tiendas con la segunda hornada de juegos, pero con tal mala suerte, que un fallo de imprenta hizo que en el lomo de las cajas del juego no figurara el nombre de este, por lo que pasó desapercibido en los estantes de las tiendas que apilaban los juegos como libros.

EMILIO BUTRAGUEÑO ¡FÚTBOL!

El título español de 8 bits más vendido de la historia en territorio nacional, fue concebido por un auténtico Dream Team. Todo perfecto, de no ser porque varios miembros de esta fantástica alineación jugaban en equipos diferentes… Prepárense para conocer La Conspiración de El Buitre.

Adonías

Aspar GP Master, *Fernando Martín Basket Master*, *Carlos Sainz*… Fueron bastantes las caras famosas que en aquellos maravillosos años ochenta, contemplaron nuestro devenir lúdico desde la carátula de muchísimos juegos deportivos. Pero la de *Emilio Butragueño* denotaba en su rostro los signos inequívocos de haber sufrido una tremenda conspiración en sus carnes digitales…

Comienza contándonos Rafa Gómez, programador entre otras joyas pertenecientes a la época dorada del videojuego español, de *Survivor* (Topo Soft, 1987) o *Gremlins 2: La Nueva Generación* (Topo Soft, 1990), que «en Topo Soft no teníamos constancia de que se estuviera negociando con Emilio Butragueño, alias "El Buitre"; Javier Cano ejerció como director de Topo Soft. Todos los que allí trabajábamos le considerábamos el líder, y se vio desplazado por Gabriel Nieto. Gabriel llegó a Topo y su único aval fue que había trabajado en una revista, Micromanía creo recordar que era… Y relegó a Javier a la gestión con los free-lance. A Ricardo Cancho, grafista en ese momento en Topo, lo despidieron. Todo eso desencadenó un malestar que originó el *Emilio Butragueño*…

… Pero antes de eso», continúa relatando Rafa Gómez, «Javier y yo ya llevábamos tiempo hablando sobre crear nuestra propia compañía de desarrollo de videojuegos, que se llamaría Animagic; Cancho se incorporó pronto a esta compañía… Pero vaya, fuimos Javier Cano y yo quienes organizamos "La Conspiración de El Buitre"».

Industrial light & Animagic

«En Topo empecé fuerte: con *Mad Mix Game*», prosigue Rafa, «el cual funcionó muy bien. Me encargaron hacer otros; era el año 87 o 88, estaba con *Rock'n Roller*, y mientras hablaba con Javier sobre crear nuestra compañía y en la que adaptaríamos juegos basados en recreativas, como pasó en Topo con *Desperado* (indisimuladamente basado en *Gun. Smoke*, desarrollado por Capcom en 1985). Pensamos sacar el mismo concepto que *World Cup* (Tehkan, 1985); con "vista de pájaro" y el juego focalizado en el balón –con este casi siempre centrado en pantalla–, y desarrollando una buena tecnología de IA de los contrincantes, que es en muchos casos lo que les fallaba a los juegos de fútbol».

Título Original: **Emilio Butragueño ¡Fútbol!**
Año Lanzamiento: **1988**
Versiones: **ZX Spectrum, Amstrad CPC, C64, MSX, Atari ST, PC CGA**
Precio: **1.200 pesetas**
Compañía desarrolladora: **Animagic**
Autores: **Rafa Gómez –no acreditado– y Javier Cano (versiones ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX).**
Versión C64: **Daniel y Adolfo Gutiérrez**
Versión PC: **Gervasio Marcos**
Pantalla de carga (todas las versiones): **Ricardo Cancho "Kantxo Design".**
Publicado por: **Topo Soft y Ocean Software**



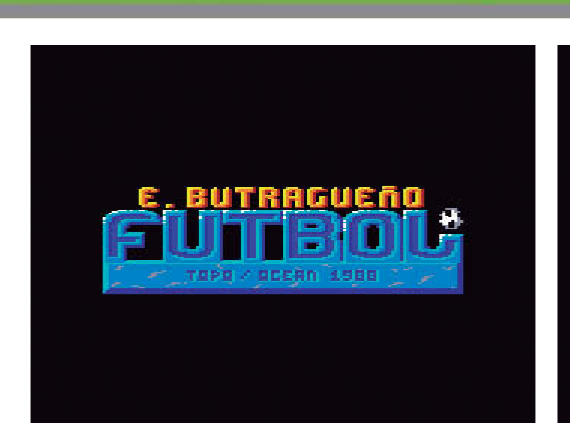
[↑] «La pantalla de carga de Cancho reproducía fielmente la carátula... Incluso la equipación del Real Madrid teñida de rojo», explica divertido Rafa Gómez.

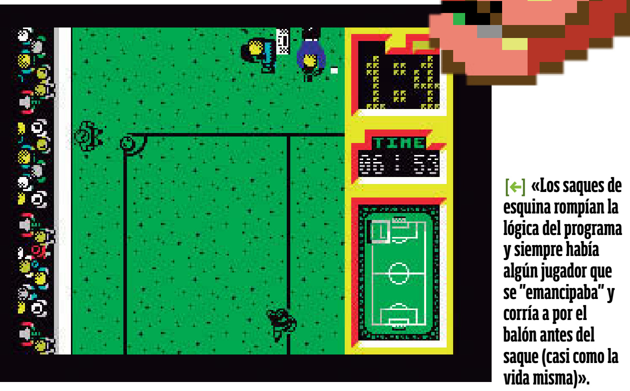


[↑] Sobre las diferencias entre versiones, Rafa admite que «la de Amstrad CPC fue la más vistosa, aunque hubo que sacrificar en parte la velocidad».



[↑] «Butragueño tenía que estar presente, y destacar entre los veintidós jugadores; sobre todo, cuando marcaba gol»





[←] «Los saques de esquina rompían la lógica del programa y siempre había algún jugador que se "emancipaba" y corría a por el balón antes del saque (casi como la vida misma)».

Reconoce Rafa Gómez que «no tenía ni idea de fútbol [risas]. ¡Y creo que Javier Cano tenía casi tan poca idea como yo! Javier salió de Topo y empezó a crear Animagic, donde yo no podía aparecer porque seguía estando en Topo. La idea era que él comenzara a crear Animagic mientras yo seguía en Topo, y en cinco o seis meses, incorporarme a Animagic… me apetecía la idea de un proyecto propio. Y estábamos trabajando en nuestra versión de *World Cup*, cuando salió la noticia: Erbe había firmado con Emilio Butragueño. Javier Cano, que ya no estaba en Topo, se plantó allí con una beta bastante avanzada de nuestro juego de fútbol, y se lo enseñó a Paco Pastor y a Andy Bagney. Les encantó. El problema es que ellos ya tenían un compromiso con Ocean para publicar un juego de fútbol que estaba desarrollando Ocean, así que en ese momento no le pudieron decir nada abiertamente a Javier Cano…

… Sin la certeza de que estuvieran interesados en el juego, seguimos trabajando en él. Por aquel entonces Dinamic también estaba dando vueltas a la idea de sacar un juego de fútbol… Estaban tanteando a Míchel (nota del redactor: y finalmente Míchel y Dinamic llegaron a un acuerdo, que fructificó en *Michel Fútbol Máster*, publicado en 1989). Nosotros llevábamos la delantera. Decidimos acabarlo rápido, sacarlo con Topo pero con el sello de Animagic; Javier estuvo tanteando otras distribuidoras, aunque el candidato ideal era Topo».

//En Topo estaba contento, pero también sentía que le debía algo a Javier Cano. Él me apoyó mucho cuando vine a Madrid.//

Rafa Gómez recuerda que el auténtico problema era «el juego que Ocean estaba desarrollando, pensado para lanzar aquí como *Emilio Butragueño*. No sabíamos cuánto de avanzado, o cómo de bueno era el juego de Ocean… Por suerte, le llegó a Paco Pastor, y Paco nos lo envió a Topo para valorarlo; nos arremolinamos alrededor de un Spectrum, lo cargamos, ¡y era una mierda! [risas]. No sé si es que estaba muy verde, pero… Era también en modo "vista de pájaro", pero tenía unos gráficos malísimos, se movía súper errático, súper lento… A mí me dio un alegrón. Yo me estaba currando el otro juego de fútbol por las noches; cumplía mi horario en Topo, me iba a casa y después de cenar, hasta las tres o las cuatro de la mañana a saco con el juego de fútbol. Dormía muy poquitas horas, para a las 8 de la mañana volver a Topo y seguir con el *Rock'n Roller*. Me gustó ver el juego que proponía Ocean, porque no tenía ninguna de las cosas en las cuales yo estaba invirtiendo tanto tiempo, como el comportamiento del resto de los jugadores; en el suyo los jugadores tenían un recorrido predefinido, con lo cual era muy fácil buscar el hueco y meter gol. Eso me permitió descubrir dónde hacer hincapié para mejorar nuestra oferta. Y siguiendo con La Conspiración, movimos el juego por otras compañías, para que Erbe viera que el juego que les habíamos enseñado, se estaba moviendo por Dinamic, Dro, etcétera; así presionamos a Erbe-Ocean a que se decidieran a comprarnos el juego. Erbe se dio cuenta de que, como nosotros ya habíamos dicho que el juego de Ocean era un truño [risas], lo mejor era negociar con Animagic, personalizar su juego "como Emilio Butragueño", y sacarlo ya. Cerraron la compra del juego, por seis millones de pesetas creo recordar… Dinero que reinvertimos en Animagic, y así dar el empujón económico necesario para empezar a funcionar».



[↑] «La formación inicial y el "cara o cruz" del saque inicial, fue casi una improvisación que se añadió al juego a última hora».



[↑] Al César lo que es del César: Rafa Gómez aclara que, concretamente, «Javier Cano se encargó de diseñar el original menú de opciones».



[↑] El Emilio Butragueño ¡Fútbol! desarrollado por Ocean, se convirtió finalmente en Emilio Butragueño 2.

8 bits CONFIDENCIAL



[↑] Rafa Gómez, programador (conspiración mediante) de Emilio Butragueño ¡Fútbol!, en "Mad Mix Games", la tienda de videojuegos que regenta en Boadilla del Monte (Madrid).

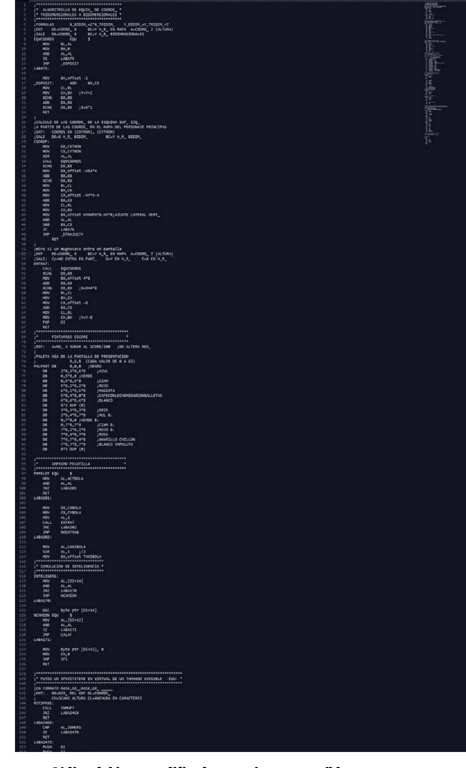
Versiona, que algo queda

«Javier Cano firmó el acuerdo», puntualiza Rafa Gómez. «Paco Pastor preguntó que quién iba a programar *Emilio Butragueño ¡Fútbol!*, porque ellos sabían que Javier no tenía unos conocimientos de programación tan profundos... Así que Javier se inventó a unos supuestos programadores de Valencia que eran unos "cracks". Todo mentira. ¡Y coló, el tema! [risas].

En cuanto se cerró el acuerdo, nos pegamos un palizón tremendo: tuvimos que "tunear" todas las versiones del juego, que ya las teníamos más o menos funcionando, "a lo Emilio Butragueño": poner mensajes, llamadas específicas a Emilio Butragueño, "gol de Emilio Butragueño"... Personalizamos a Emilio Butragueño como un jugador rubio; era igual en aspecto a todos los demás, pero le pegaba yo una peluca rubia [risas] para reducir el consumo de memoria en los sprites en los personajes. De no hacerlo así, habríamos tenido que invertir un montón de espacio en gráficos para cambiar el pelo a todos los jugadores...

Yo hice las versiones de 8 bits. Javier Cano encargó la de PC a Gervasio Marcos, y la de Commodore a los hermanos Gutiérrez: Daniel y Adolfo. Ellos tenían sus técnicas de traducción directa de comandos de un micro a otro; Javier les envió mis listados de código de la versión de Spectrum que ya tenía prácticamente finalizada, para que se basaran en ellos... Y no entendían nada [risas]. Yo tenía una forma muy peculiar de programar, no comentaba prácticamente nada porque lo tenía todo en mi cabeza. Y los comentarios que ponía eran chorradas para reírme yo en el futuro», reconoce Rafa.

«Los supuestos programadores de Valencia acabaron el juego en tiempo récord», bromea el programador cordobés. Aunque en los recuerdos de Rafa brillan fuerte hoy día las luces del juego, también sus sombras: «el juego no quedó todo lo bien que yo quería, por las prisas», reconoce. «quería haber incluido penaltis, prórrogas, y quizá en un futuro, liguillas si se conseguían acuerdos para incluir equipos. Como pensábamos que se haría un *Emilio Butragueño 2*, tal vez la segunda parte nos permitiría incorporar el montón de cosas que tenía en mente... El problema es que Ocean acabó su juego de fútbol [risas] y se convirtió en *Emilio Butragueño 2*. No vi cómo quedó, así que no te puedo dar mi opinión del juego final».



[↑] «Código del juego codificado en un incomprensible-churrigueresco-cordobé. Que el juego llegase a funcionar fue solo cosa de magia negra o del azar divino», cuenta Rafa.

Ars technica ochobitera

Consultado por ciertas cuestiones técnicas de *Emilio Butragueño ¡Fútbol!*, Rafa ofrece todo tipo de explicaciones relacionadas, lo cual da respuesta a tantas preguntas hechas por los aficionados a lo largo de muchos años: «el 90% del tiempo de desarrollo lo dediqué a programar la gestión de los jugadores. A los que acompañaban a Butragueño, y sobre todo, el comportamiento de los del equipo contrario. Esa IA, el seguimiento del balón, el motor del juego... Es igual para todas las versiones de 8 bits; pero hay diferencias entre ellas, aprovechando



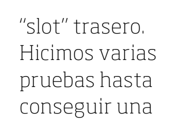
[↑] «La versión PC fue la más rápida. Por contra, los PC no contaban con la mejor combinación de colores (solo apta para daltónicos)», bromea Rafa Gómez.



[↑] «En la versión de MSX se aprovechó su característica de los sprites por hardware, que permitía destacar el balón con respecto al fondo del césped».



[↑] «Las versiones de Commodore 64 y PC disponían de una pantalla apaisada que mejoraba la visión lateral», comenta Rafa.



las características especiales de cada máquina. Me gustaba mucho currarme las versiones de MSX: el micro era más rápido, tenía más memoria, y la posibilidad de incluir sprites por hardware, así que le di al balón un sprite blanco por hardware para que destacara sobre el fondo. Mejoraba bastante el aspecto, contrastaba con el verde del campo.

Me curré la versión de Amstrad en modo 16 colores y quedó bastante vistosa. Siempre queda un poquito más lenta la versión Amstrad, porque el chip es más rápido, pero la gestión de memoria de vídeo casi se multiplica por dos... Y en el caso del scroll de *Emilio Butragueño*, el terreno de juego era bastante grande; ocupaba como dos terceras partes de la pantalla. Si hubiéramos tenido que reducir la pantalla para mejorar la rapidez, se habría perdido mucho la jugabilidad. Porque la cámara está centrada en el balón; siempre que lo coge el jugador, la cámara tiende a ir siguiéndolo un poco por delante de la acción que pretendía el jugador, para ampliar su visión de lo que se le pudiera venir por delante. Una cámara fija hubiera producido un scroll muy brusco... Y sobre el scroll, me hubiera gustado mucho mejorarlo, pero no tuve tiempo. El que acabé usando, fue el scroll que se utilizó para *Titanic*, y es un poco lento... Quería haberle metido el mismo scroll del *Mad Mix Game*, pero era una técnica totalmente diferente que me hubiera llevado bastantes meses adaptar.

//Yo gestionaba una base de datos que iba aprendiendo de tu forma de juego; una IA básica, pero revolucionaria para la época//

Más vale una vez colorado que ciento blanco

En *Emilio Butragueño ¡Fútbol!* florece el anecdotario macanudo desde la mismísima creación de su carátula. Sobre este asunto, Rafa Gómez comenta, esclarecedor: «Butragueño envió varias fotografías para la portada. Se hizo la composición, se creó la carátula, y justo cuando se iba a publicar el juego, el Real Madrid dijo que no podía salir en el juego la camiseta del Real Madrid... A no ser que "pasaran por caja". En Erbe se acojonaron, y llamaron corriendo a la imprenta para ver si podían "manchar" toda la camiseta del Real Madrid de rojo, como si fuera de la selección española [risas] a ver si colaba. Se ve claramente que han pegado ahí una mancha en rojo, y si le rascas el rojo, debajo está la camiseta del Real Madrid».

Ricardo Cancho, responsable del brillantísimo aspecto gráfico que lucían infinidad de títulos desarrollados por Topo Soft (suyos son, por ejemplo, los detallados trabajazos pixelados que embellecen *Colisevm* o *Titanic*) nos confirma que fue el autor de las pantallas de carga de *Emilio Butragueño ¡Fútbol!* en todas sus versiones. Y al respecto, Ricardo recuerda que «Javier Cano y yo digitalizamos la foto original, esa del Buitre con la camiseta teñida de rojo, con una cámara de vídeo VHS propiedad de Javier, y un capturador de vídeo para ZX Spectrum (¡la de trastos que tenía Javier en su cuarto-laboratorio!), uno de esos cacharros que se enchufaban al "slot" trasero. Hicimos varias pruebas hasta conseguir una imagen estable y proporcionada (porque aquel periférico daba una imagen con el baile de San Vito), que era poco más que manchas en blanco y negro, pero me sirvió de base para realizar la pantalla de Spectrum, como siempre en Topo la primera de la serie de versiones».

Culmina Rafa Gómez contando que «nunca dije a nadie que había hecho *Emilio Butragueño*. Entre otras cosas, por seguir trabajando en Topo Soft; todos los laureles se los llevaron entre Animagic y esos supuestos "programadores valencianos que eran unos cracks" [risas]. Lo tenía yo guardado hasta hace poco, cuando tuve un encuentro con Paco Pastor y se lo confesé. De primeras se quedó un poquito atónito, como diciendo "qué cabrón", pero luego explicándole las razones, y que no había ningún interés económico, lo entendió. Y supongo que echando números, él se benefició también de esta aventura; *Emilio Butragueño ¡Fútbol!* vendió mucho, y ganó muchísimo dinero... Para todos, excepto para los programadores valencianos [risas]». Y para algún simpatiquísimo y talentoso programador cordobés, cabría añadir. «Erbe ganó muchísimo dinero con *Emilio Butragueño*, y yo no gané ni una peseta [risas]», puntualiza Rafa; «todo lo que sacamos con el *Emilio Butragueño* se reinvirtió en Animagic, y al final Animagic por desgracia tuvo que cerrar. Pero mi intención siempre fue ayudar a Javier Cano, y hacer el mejor juego de fútbol, sin tener ni idea de fútbol». Sin duda, misión cumplida en todos los sentidos.

El autor quiere dedicar este artículo a la memoria de Javier Cano. GRACIAS, querido amigo.

sada que



[↑] Roberto Potenciano (grafista de Topo, izquierda) y Rafa Gómez (derecha) con otra "celebrity" de la época: Perico Delgado (centro), quien cedió (a cambio de dinero) su nombre para Perico Delgado Maillot Amarillo (Topo Soft, 1989).



[↑] Foto de grupo del último homenaje de compañeros de Topo a Javier Cano (tristemente fallecido en octubre de 2013. Situado en el centro de la imagen, sujetando la placa conmemorativa que en la ocasión le regalaron), de fecha 1/12/2012. Fotografía realizada por Ricardo Cancho, razón por la cual no aparece en la misma.



NEW SÚPER JUEGOS Retro
DONKEY KONG
35 AÑOS ENTRE BARRILES
PANG
Una saga de pelotas
R-TYPE™
¡Súbete a la R-9 y acaba con el Imperio Bydo!
ALEX KIDD
Vida, obra y milagros
ODYSSEY
Ralph Baer, contigo empezó todo
THREE WONDERS
El inventor del 3 en 1
MALDITA CASTILLA EX • DOUBLE DRAGON • EMILIO BUTRAGUEÑO FÚTBOL...